未来を切り開いた伝説の携帯ゲーム機

懐かしゲームボーイ パーフェクトガイド

PERFECT GUIDE OF NOSTALGIC GAME BOY

M.B.MOOK



ブームはここから始まった!!
ポケモン大解剖

携帯ゲームの歴史を作った
任天堂
死ぬまでにやっておきたい
隠れた名作ランキング

思わず惚れた! 美少女キャラゲーム
ゲームボーイソフト売上ランキング!
海外の反応! 世界を熱狂させたゲームボーイ
激レア! プレミア高額ゲームボーイソフト
今だから明かされる! ゲームボーイ裏歴史

ファミコン芸人フジタが選ぶ クソゲー&無理ゲーランキング

名作ソフト1271タイトル完全図鑑

任天堂、エニックス、スクウェア、コナミ、バンダイ、サンソフト、ジャレコ、ハドソン、カプコン…



未来を切り開いた伝説の携帯ゲーム機

懐かしゲームボーイ パーフェクトガイド

PERFECT GUIDE OF NOSTALGIC GAME BOY

※本誌に掲載したメーカー名は発売当時のものとします。



まえがき

1980年代後半。当時少年だった僕らは誰しもファミコンに夢中だった。

でも、大概の子どもたちは、自分の部屋にテレビがあったわけではなく、好きな時間に好きなだけ遊べたわけではなかった。ゲームは、テレビのあるリビングで、親の目を気にしながら遊ぶものだった。

そこに登場したのがゲームボーイ。ファミコン発売から6年後の1989年4月21日に登場したこのゲーム機が、僕らの遊び方を一変させた。

どこにいてもゲームができる。すでにエポック社のゲームポケコンはあったが、スペックやソフトの数もケタ違い。ファミコンと同程度の性能を持った本格的なゲームが、誰に気兼ねなく、自分の部屋で、電車の中で、公園でと遊ぶことができるようになったのは画期的だった。

しかも1万2500円（定価）という、小学生でもお年玉で買える価格設定もうれしかった。瞬く間に話題になったこの携帯ゲーム機は、発売から数カ月は品切れ状態が続くほどの売れ行き。

もちろん現行のゲーム機と比較すれば、画質やスペックは話にならないレ



1989年4月21日、

ベルだ。でも当時、ゲームボーイを手に入れた少年たちは、放課後に公園や、誰かの家に集まっては、それぞれ磨いた技で得点を競ったり、通信ケーブルを繋いで、バトルにチャレンジしたりと夢中で遊んだものだった。

その後、一時勢いを失ったが、1996年に『ポケットモンスター 赤・緑』が発売されると、これが空前の大ヒットとなり、小学生を中心にコミュニケーションツールとして息を吹き返し、累積販売台数で1億台を突破。現在までに、世界でもっとも売れたゲーム機として王座に君臨している。

本書では、ゲームボーイが発売された27年前にまでさかのぼり、国内で発売された1200本超のタイトルから、編集部独自の見解も交えて、主にランキング形式で様々なソフトを取り上げた。

青春時代の記憶と共に、友だちとゲームに興じた懐かしい想い出をよみがえらせてもらえたら幸いである。

2017年2月某日

『懐かしゲームボーイ　パーフェクトガイド』編集部一同

長期の人気の秘訣は、進化の歴史にあり！

ゲームボーイシリーズ徹底解剖

本書を読むにあたって、まずはハードのゲームボーイ自体が、10数年の歳月の間に、どのような進化を遂げていったのか、見ていこう。



電池や見にくい液晶など、初期のゲームボーイには色々問題もあったが、携帯ゲーム機に革命を起こしたことは間違いない。

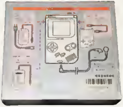
初期のゲームボーイのスペック

CPU　SHARP LR35902
メモリ：8Kバイト
グラフィックメモリ　8Kバイト
表示色：4階調モノクロ
解像度：160×144ドット
サウンド　モノラルパルス波2ch+波形メモリ音源1ch+ノイズ1ch
消費電力：約700mW
電池持続時間：マンガン乾電池4本で約15時間、アルカリ乾電池4本で約35時間
充電式アダプタで約10時間
寸法　90mm×32mm×148mm
質量：約220g（電源含まず）



内蔵されたCPU。製品コードのDMGは、「Dot Matrix Game」が由来。





シンプルながら、今見ても古臭くないパッケージデザイン。

ゲーム&ウオッチ以来の任天堂の携帯ゲーム機

ゲームボーイは、任天堂を世界的企業にした立役者である故・横井軍平氏率いるチームにより開発された携帯ゲーム機だ。

1989年4月21日に発売されると、1万2500円という良心的な価格や『スーパーマリオランド』など良作のローンチタイトルなども話題になり、瞬く間に大ヒット。しばらくの間、ライバルと呼べるような存在も出てこなかったため、家庭用ゲーム機に続き、携帯ゲーム機でも任天堂は〝キング〟として長らく君臨することになる。

しかし、開発当初は社内でもあまり期待しない声もあったのだという。任天堂は遡ること8年前に「ゲーム&ウオッチ」で大ヒットを飛ばしたことがある。しかし、家庭用ゲーム機では、ファミコンよりはるかに高画質な、次世代機と呼べるメガドライブやPCエンジンも発売されていて、スーパーファミコンの開発も進んでいた。そのため、「今さらモノクロで売れるのか」といった声は小さくなかった。

だが、蓋を開けてみれば完全な杞憂だった。ローンチソフトの存在も大きかったが、最も普及に貢献したといわれているのが、当時業務用でブームとなっていた『テトリス』である。ロシアで生まれたこのゲームの版権を任天堂が獲得し、1989年6月14日にゲームボーイ用ソフトとして発売。通信ケーブルによる対戦要素を加えられた『テトリス』は最終的に423万本も売り上げる大ヒット。その他、『スーパーマリオランド』が419万本、麻雀ゲームの『役満』も128万本のミリオン超えという売り上げが、ゲームボーイの普及を後押しした。

なお、ソフトの良さに加えて、後に湾岸戦争（P96参照）で伝説となるエピソードを残す頑丈さなど、ハードの良さ自体もヒットを支えた要因だろう。

子どもが外に持ち出して遊ぶのが前提のゲームボーイは、試作品を、耐久テストとして高い所から投げ落とし、壊れた場合には作り直し、投げられた後でもきちんと動作することが確認できてから発売が決定したともいわれている。

また、ゲームボーイは時代が進むにつれ、形を変えながら様々な進化を遂げていることも特筆に値する。これだけ多くの進化を遂げたゲーム機は後にも先にも恐らくゲームボーイだけだろう。

ちなみに、ゲームボーイは、様々なバリエーションの後継機種が出ているため、それに対応するソフトも、主に4つに分けられる。

・モノクロだけに対応したソフト
・カラー以降専用のソフト
・カラーとモノクロ両方に対応したソフト
・ゲームボーイアドバンスだけに対応したソフト

モノクロだけに対応したソフトをゲームボーイカラーやゲームボーイアドバンスに差すと、自動でカラー化され、普通にゲームはできる。しかし、逆にゲームボーイカラー以降のカラー専用ソフトを、初期型のモノクロのゲームボーイに差してもゲームはできない。こういった仕様になるのも、10数年もの長期にわたって家庭用ゲーム機として売れ続けたため。

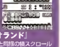
なお、本書では主に、初代ゲームボーイからゲームボーイカラーまでをランキングに取り入れ、ゲームボーイアドバンスは別項で解説する構成を取っている。

ゲームボーイ発売に合わせて出たローンチタイトルは4本！

ゲームボーイ普及の原動力となった4本のソフト。これが評判の悪いものだったら、当然本体の評価にも影響したことだろう。発売はいずれも任天堂。

『役満』

2人打ちで、通信ケーブルで2人対戦が可能。1人用は5人のコンピュータ雀士から相手を1人選んで対戦する。CPUは対局のアルゴリズムを持っておらず、最初からテンパイ状態で、プレイヤーが上がれないと適当なタイミングで上がるというプログラムだった。



『スーパーマリオランド』

スーパーマリオブラザーズ』と同様の横スクロールアクションで、419万本の売上を誇る。ただ、エリアが計12しかなく、ワープなどもできなかった。ゲームボーイ初期の技術では再現できなかったことが多かったのか、甲羅を蹴ったりするアクションもできなかった。



『アレイウェイ』

シンプルなブロックくずしゲーム。ただ、任天堂らしく、ゲーム開始直後にパドルにマリオが乗り込むシーンがあったり、ボーナスステージのブロック配置がマリオだったりと、遊び心が加えられている。1人プレイ専用で全32ステージあった。



『ベースボール』

同名のファミコンソフトがあるが、中身は別である。ナムコの『ファミスタ』に近いシステムのゲームだ。ゲームスピードが遅く、また2チームしかないことなどが欠点として指摘されたものの、ゲームボーイの立ち上げタイトルとして好調な販売実績を残した。



小型軽量化されて、液晶機能も向上！

ゲームボーイポケット

1996年7月21日発売　6800円

基本スペックは初代ゲームボーイとほとんど変わらないものの小型軽量化、液晶機能の向上と背景色変更による画面の視認性向上が図られた。開発に徹底的なコスト削減が図られ、発売当初の定価は6,800円だったが、1998年2月に5,800円、同年11月の値下げで3,800円となった。ただ、バッテリー持続時間は約8時間と、初代ゲームボーイより短縮してしまった。



カラーバリエーションは、これ以降一般化する。

初代ゲームボーイの外装がカラーに！

ゲームボーイブロス

1994年11月21日発売　8000円

初代ゲームボーイにカラーバリエーションが登場。本体サイズや性能面に変化は全くなかった。色は、ホワイト、ブラック、レッド、イエロー、グリーン、スケルトンの6色。発売時のテレビCMに当時人気絶頂のSMAPの木村拓哉が出演し、大いに話題に。ちなみに、ブロスは「兄弟たち（Bros）」という意味で、名付け親は糸井重里だ。



広告や雑誌などでは「ゲームボーイブラザーズ」と紹介されることもあった。

画面がカラーになって専用ソフトも発売

ゲームボーイカラー

1998年10月21日発売　8900円

画面が4階調モノクロだったゲームボーイに対し、32,768色中最大56色表示可能になった。モノクロ用ソフトにおける起動時の4－10色の配色選択と、赤外線通信機能も追加された。メモリは16キロバイトとなり、内蔵RAMも最大で128キロバイトまで増設可能になった。これらスペック向上を受けて「ゲームボーイカラー専用」のソフトも登場した。



カラー化により、表現の幅は飛躍的に上がった。

バックライト搭載で見やすさ大幅アップ！

ゲームボーイライト

1998年4月14日発売　6800円

ゲームボーイポケットとほぼ同じサイズで、画面にバックライトを搭載して、画面は大幅に見やすくなった。単三電池を使用しているため、ポケットに比べて電池の持ちも良くなった。オリジナルカラーは金と銀。ただ、発売直後にゲームボーイカラーが発表されたので販売台数は少なく、海外では発売されなかった。



限定品のカラーモデルなどもあった。

折りたたみ型になって携帯に便利に

ゲームボーイアドバンスSP

2003年2月14日発売　9800円

本体を折りたたみ型として携帯性と液晶保護性能を高めた他、フロントライト付き反射型TFTカラー液晶となり、暗い所でも画面が見やすくなった。電源は内蔵のリチウムイオン二次電池で、初めて充電式の電池が採用され、3時間の充電で約10時間の稼働が可能となった。CPUやメモリはアドバンスと同じである。



折りたたみ式デザインで「グッドデザイン賞」を受賞。

性能大幅UP! 満を持して次世代機登場

ゲームボーイアドバンス

2001年3月21日発売　8800円

スーパーファミコンを大きく上回る性能を備えたゲームボーイの次世代機。CPUは32ビットと8ビットのデュアル構成。メモリは32キロバイト、グラフィックメモリは96キロバイトに。表示画素数も、240×160ドットに増えた。ゲームボーイのソフトとも互換性を持ち、カラーバリエーションはオリジナルカラー8色の他に限定モデルも発売された。



こちらも世界中で爆発的な売り上げを誇った。

ゲームボーイのソフトをスーファミでプレイ!

スーパーゲームボーイ

1994年6月14日発売　7000円

スーパーゲームボーイは、ゲームボーイのソフトをスーファミで使用することができる周辺機器。すべてのゲームボーイソフトに自分の好みのカラーをつけて、テレビ画面で楽しむことができた。携帯性は失われるが、『ドンキーコング』など、一部のスーパーゲームボーイ対応タイトルでは、スーパーゲームボーイ上で動作させると、ゲームボーイで動作させたときよりも音質が向上したり追加音声が出るものもあった。

1998年1月には「スーパーゲームボーイ2」も発売された。



さらなる小型化で画面も見やすく進化

ゲームボーイミクロ

2005年9月13日発売　12000円

ゲームボーイアドバンスを、ボタンのレイアウトをほぼ同一のまま小型、軽量化した。『スーパーマリオブラザーズ』発売20周年のタイミングで発売されたシリーズの最後のモデルである。内部構造はアドバンスSPと同じだが、動作するソフトはアドバンス専用ソフトのみで、それ以前のゲームボーイ用のソフトは使用できなかった。売り上げ的には苦戦した。



任天堂の遊び心あふれる機体の進化だ。

歴代ゲーム売り上げRANKINGランキング10

なつかしのゲームボーイソフトを振り返る！

32ビット機競争に苦戦し、据え置き機の売上が不調だった時期の任天堂を支えたのが『ポケモン』率いるゲームボーイの人気再燃だ。ケタ違いの売れ行きを見せたソフトを振り返ってみたい。

第1位



424万本

テトリス

任天堂(1989年発売)

POINT!
大人から子供まで幅広い層に受けた『テトリス』の大ヒットは、ゲームボーイ自体の普及も支えた！



ファミコン芸人
フジタ

落ちゲーの不朽の名作





最大難易度の「9-5」をクリアするとロケットが発射されるなど、初代テトリスには「ソ連」のイメージがてんこ盛り。

テトリスのBGMの「A-TYPE」といえば、おなじみのあのロシア民謡「コロブチカ」……と思いきや、ごく初期のロットでは違う曲(「メヌエット」)になっている。

セカンドパーティーが盛り上げたゲームボーイ

1989年に発売されたゲームボーイでは、一度はソフト開発が下火になったものの、96年の『ポケットモンスター』で供給本数もV字回復。その後もミリオンセラーを連発することになる。

わけても特徴的なのが、ここに

ゲーム売上ランキング

1位
テトリス

2位
スーパーマリオランド

3位
ポケットモンスター赤

4位 ポケットモンスター緑
5位 ポケットモンスター青
6位 ポケットモンスター金
7位 ポケットモンスターピカチュウ
8位 スーパーマリオランド2 6つの金貨
9位 ポケットモンスタークリスタル
10位 ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド

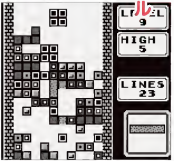


一億人が遊んだ！元祖落ちモノパズル

「テトリスの曲」を決定付けたソフトがコレ！

ゲームボーイで最初に「社会現象」と言わしめたタイトルは『テトリス』だった。『ポケモン』シリーズを別個に集計した場合、売上ランキングでも堂々のナンバー1。社会人にも流行したため、当時通勤の電車の中でゲームボーイをしている人を見る機会も多かった。ファミコンでは前年にBPSから発売されていたが、操作性の点からこちらの『テトリス』のほうを良作と推す声も多い。おなじみのBGMの編曲は、後に『ポケモン』に携わる作曲家・田中宏和氏によるものだ。





あまりにハマった際には、目をつぶるとテトリスの画面が瞼に浮かんできたものだった。

スーパーマリオランド

任天堂（1989年発売）

ファミコンソフトと設定が微妙に違うローンチタイトル

おなじみ『スーパーマリオ』の順当なゲームボーイ版。モノクロ機のため、ファイヤーボールが黒い「スーパーボール」とされるなど、設定に苦心が見て取れる。

スピンオフであることを意識していたのか、さらわれたのはピーチ姫ではなくデイジー姫、ラスボスはクッパではなく宇宙人のタタンガ――など、当時の『マリオ』シリーズとは趣きが少々異なっている。タタンガは『6つの金貨』で中ボスとして再登場した。

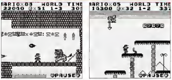


419万本

第2位

ゲームボーイ向けに「マリオ」を再デザイン！

「マリオ」に外れなし！



「スーパーマリオブラザーズ」を範に作られた、ゲームボーイのローンチタイトル。期待に応える出来だった。

挙がっているソフト10本のうち実に9本が、任天堂によって発売されたソフトだということである。『星のカービィ』（ランク外だが推計168万本）を開発したHAL研究所や、ベスト10に6作を送り込んだ『ポケットモンスター』を開発したゲームフリークなどの優秀なソフトハウスを「セカンドパーティー」として傘下に組み込んだのが、この時代における任天堂の躍進のカギだったのかもしれない。1位に輝いた『テトリス』も、元となるゲームはソ連のパジトノフ博士が開発したもので、厳密な意味での〝任天堂のゲーム〟とは言い切れない部分がある。もちろん、『スーパーマリオランド2 6つの金貨』など、純・任天堂製の名作ゲームも、ここに名前を連ねている。

サードパーティ製のソフトとして奮闘する形となった『ドラゴンクエストモンスターズ』は、『ドラクエ』のモンスターを仲間にして育てて戦わせるという、『ポケモン』のエッセンスを組み込んだゲーム。『ポケモン』の合間を縫って、小学生の間で大流行した。

第3位 418万本

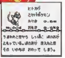


ポケットモンスター赤

任天堂(1996年発売)

ヒーローの色である『赤』が一番人気だった！

モンスターごとに細かい設定があり、図鑑で説明されるというのも画期的だった。





子ども文化を塗り替えた不朽の名作

現代の『ポケモンGO』に至る巨大なエコシステムを作り出した、ゲームボーイソフトの王様とも言えるタイトル『ポケットモンスター』。その歴史を始めたのが『赤・緑』だった。

戦隊ヒーローの主役の色であり、パッケージイラストもドラゴン風でかっこいい「リザードン」だったため、当時の少年たちの間では『赤』が一番人気に。ただし、最初にもらえるポケモンで、リザードンに進化する「ヒトカゲ」を選んでしまうと、難易度はかなり上昇する。

第4位 404万本



ポケットモンスター緑

任天堂(1996年発売)

ポケモンコンプリートには必須の『緑』版

「ポケモンセンター」のBGMは、この初代から最新作まで引き継がれている。





人気の「ニャース」は緑にしか出ない！

同時発売の『赤』の後塵を拝しているとはいえ、400万本を堂々売り上げた『ポケットモンスター緑』。パッケージイラストは、南国風の草タイプモンスター「フシギバナ」だ。

『赤』と『緑』の一番の相違点は、草むらでエンカウントするポケモンの種類が異なること。後のアニメで、本編中唯一のしゃべるポケモンとして主役級の活躍を見せることになる「ニャース」は、この『緑』バージョンでしか捕まえることができない。

第5位 364万本



ポケットモンスター銀

任天堂(1999年発売)

ポケモン強し!! 待ちに待った第2世代!!

夜になるとフィールドは暗くなり、出現するポケモンの種類も変化する。





待望の新シリーズ！金よりも売れた銀！

1千万人のポケモン少年が待ちに待った『ポケモン』続編は、待たせに待たせて1999年に発売された『ポケットモンスター金・銀』。

時計を内蔵しており、特定の時間帯にしか発生しないイベントなどがあるほか、赤外線通信機能を使った「ふしぎなおくりもの」でアイテムが入手できるなど、冒険・対戦以外の楽しみも充実している。これは、アニメ放映開始後、プレイヤー層が小学校低学年や女子に拡がったこともあっての策だろう。

第6位 353万本



ポケットモンスター金

任天堂(1999年発売)

パッケージに描かれた伝説のポケモン「ホウオウ」

「たまご」と「もももの」が採用され、現在の『ポケモン』の姿にぐっと近づいた。





新しいタイプの追加が子供たちを熱くした

早くから情報公開されていた伝説のポケモン「ホウオウ」をカートリッジに描いた『金』バージョン。基本的な内容は『銀』と同一である。

『銀』とならんで『ポケモン』第2世代では、新しいポケモンが追加されたほか、「あく」タイプと「はがね」タイプが追加され、ゲームバランスも調整された。これ以降『ポケモン』では、代変わりのたびに基本となるシステムを変えないまま、対戦が面白くなるための改良がなされるようになる。

第8位 270万本



スーパーマリオランド2 6つの金貨

任天堂(1992年発売)

「スーパーマリオワールド」同様のステージ選択ができる。バニーマリオも初登場。





GBアクションの金字塔を打ち立てた御馴染みマリオ!!

スーファミ風のプレイ感覚を実現

据え置き機がファミコンからスーパーファミコンへと世代交代を遂げた時期のゲームボーイソフト。マリオや敵キャラの等身が「スーパーマリオワールド」風になったほか、スピンジャンプなどの操作も可能になり、冒険できるマップは大幅に増加した。バッテリーバックアップにも対応している。

本作のラスボスとして登場する「ワリオ」は、後に「ワリオランド」シリーズで主役に抜擢されるなど、ゲームボーイの世界で活躍することになる。

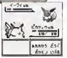
第7位 316万本



ポケットモンスター ピカチュウ

任天堂(1998年発売)

主人公がピカチュウ、ライバルがイーブイを連れて冒険する。後半では難易度が上昇。





ついに主役に昇格! 特別扱いのモンスター!!

新しい世代は知らない!? アニメ版からの逆輸入要素も

1997年にアニメ版が放映開始し、主人公・サトシの相棒に抜擢されたことで、地味キャラからスターへの転身を遂げた「ピカチュウ」。そんなピカチュウを特別扱いして作られたのが「ポケットモンスター ピカチュウ」で、世代としては第1世代にあたり「赤・緑」と互換性を持つ。

ピカチュウだけがボールから出て冒険したり、鳴き声がアニメ準拠のボイスサンプリングだったりと、スターの特別扱いが目立つ作品だった。

第10位 235万本



ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド

エニックス(1998年発売)

ゲームボーイカラーに対応したごく初期の作品で、初期版はカセットの色がグレー。





愉しみ方の幅がアップ! モンスターを育てるRPG!

「配合」にまつわるデマ情報に踊った子供たち

「スライム」や「ギガンテス」など、「ドラゴンクエスト」シリーズに出てくるモンスターを捕まえ、育てて戦わせるRPG。ジャンルRPGの本家本元「ドラクエ」が「ポケモン」に叩きつけた挑戦状だといえる。

2匹のモンスターから次世代のモンスターを作る「配合」システムが先進的で、当時やりこんだプレイヤーには、いまだに「配合表」を覚えているという強者も。子どもたちの間では、実在しないモンスターを誕生させるためのデマも流行した。

第9位 244万本



ポケットモンスター クリスタル

任天堂(2000年発売)

基本的には「金・銀」と同じ世界を冒険するが、追加要素も用意されている。





『金・銀』の後発作で主人公に女の子が選べた!

ネット時代を先取りしてダブルミリオン達成も…

「金・銀」の後発ソフトとして両者との互換性があり、ポケモン第2世代にカウントされる。シナリオが追加・変更されたほか、今作からは主人公に女の子のキャラクターも選べるようになり、以降の「ポケモン」でも踏襲されている。

携帯電話でゲームボーイをネットワークに接続する「モバイルシステムGB」を普及させるためのキラータイトルとして期待されていたが、ダブルミリオンの売上を持ってしても、その役目は果たせなかった。

歴代 RANKING GBでしか遊べない名作ランキング10

なつかしのゲームボーイソフトを振り返る!

ゲームボーイからシリーズ化したゲームがある一方、高い完成度を誇りながら、埋もれてしまった名作がある。ここではそんなゲームボーイでしか遊べないゲームをランキング形式で紹介していく。

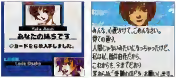


第1位

DT Lords of Genomes

メディアファクトリー(2001年発売)

プレイすれば、絶対ハマる!



一風変わった学園恋愛ドラマから残酷表現まで、DTマスターをめぐって目まぐるしく展開していくストーリーが魅力。

POINT!
続編が出なかったからと言って、決してつまらなかったわけじゃない。名作ゲームもいっぱいあったのだ!



ファミコン芸人 フジタ

一風変わった学園恋愛ドラマから残酷表現まで、DTマスターをめぐって目まぐるしく展開していくストーリーが魅力。

埋もれるには勿体なさすぎる! 今だから遊びたいゲームがある!

1989年に登場し、携帯ゲーム機市場で長い間シーンで支持され続けてたゲームボーイ。現在でも人気ゲームとして知られる『Sa・Ga』シリーズ、『聖剣伝説』シリーズ、『ポケモン』シリーズなど、ゲームボーイで第1作目が発

GBでしか遊べない名作ランキング

1位
DT Lords of Genomes

2位
ゴッドメディスン

3位
攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ

4位 天神怪戦
5位 ビタミーナ王国物語
6位 SELECTION選ばれし者
7位 おさわがせ! ペンギンBOY
8位 怪人ゾナー
9位 地球解放軍ジアース
10位 カエルの為に鐘は鳴る

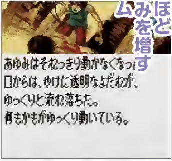


プレイすればするほど物語と世界観に深みを増すカードバトルゲーム

フレーバーテキストを読み進めていこう！

ナノマシン「DT」を操るDTマスターと呼ばれる者同士の戦いを、カードバトルで表現した1作。バトルの合間に差し込まれるアドベンチャーパートが膨大なストーリーの一部でしかなく、バトルなどで入手したカードに記載されたフレーバーテキストによって断片的に世界観やシナリオを知っていく点や、そのテキストがハイパーテキスト化されているなど、今やっても斬新すぎる一作。その深みある世界観とテキストは一度虜になったらどんどん深みにハマりたくなる。

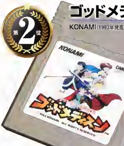




ゲームボーイ後期の作品ではあるが、今から16年も前のゲームとは思えない完成度。

第2位 ゴッドメディスン

KONAMI（1993年発売）



RPGの面白さを味わえるド直球の王道2DRPG

人気ゲーム『ファントム』を開発していた会社にカミナリが落ちたと同時にゲームの世界が実体化してしまう。ゲーム内の世界を救うため、小学生の3人が主人公となって現実世界と『ファントム』の世界を行き来しながら冒険する王道RPG。

低年齢層であるゲームボーイのユーザー層にリンクした主人公設定と、イベントをクリアしながらパーティの育成をしていくというRPGが持つ根本的な面白さを楽しめる良作RPGだ。

ファンタジー世界を救うために小学生がゲームの世界へ!!

RPGの面白さが詰まった名作





『ドラクエII』を思わせる3人パーティという編成も含め、終始良質な王道2DRPGのゲーム展開を楽しめる名作。

表されて人気に火が着き、以降は様々なハードで続編やリメイクがリリースされるようになるという、人気シリーズを多数輩出している息の長いハードらしい面も多い。

その一方でゲームボーイ向けにリリースされ、名作と評価されたものの続編やリメイク展開が一切されていないタイトルも存在する。そうした埋もれてしまうには惜し過ぎる名作ゲームがゲームボーイには多数埋まっている。中にはバーチャルコンソール化されてWiiなどのハードで遊ぶことができるゲームも存在するが、それすらもされていない、まさにゲームボーイ本体がなければ遊ぶことができない名作も多数存在する。

このコーナーではそんな埋もれてしまうには惜しすぎる名作を10本掘り起こし、紹介する。独断と偏見による選出ではあるが、どのゲームも遊んでおいて損はないゲームばかりだということは自信を持って伝えておきたい。今からゲームボーイで遊んでみたいソフトに迷ったら、まずはこの10本の中から選んでみることをオススメしたい。

第3位



攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ

ナムコ（2000年発売）

『ドルアーガの塔』の100年後に子孫が活躍するターンバトルゲーム!!

「ドルアーガの塔」でお馴染みのキャラが多数登場するので、シリーズファンにはそれだけで楽しめるゲームだ。





カードデッキを組んで戦略練りながらのバトル

『ドルアーガの塔』の100年後の世界を舞台に、ギルとカイの子孫であるキルスとカリアを中心にストーリーが展開されるターンバトルゲーム。ゲーム開始前にカードデッキを組み、ダンジョン内で敵軍へと侵入しつつ隠された3つの鍵を取得し、敵領域の中枢にあるジュエルを取得すれば勝利となる。アクション性のないターンバトルなので、戦略を練りながら戦況を進めていくことと、『ドルアーガの塔』の世界観を感じながらプレイするのが醍醐味だ。

第4位



天神怪戦

メルダック（1990年発売）

江戸時代を舞台にした和風横スクロールシューティング!!

お金はパーティを雇う以外にアイテム購入にも使用する。1人パーティで開始し、アイテムに頼りながら進めるのもアリだ。





4人パーティを組んで出撃 メンバーが多いと当たり判定大

徳川家慶の命によりチミモウリョウを討伐するために討伐隊を組んで出撃するという、江戸時代を舞台にした和風横スクロールシューティング。忍者や巫女など5種類の職業から4人パーティを組み、怪物に変身して特殊攻撃を行う「天神変化」などを使って攻略していく。パーティメンバーはステージごとにお金で雇用し、ステージが進むごとに雇用金額が上昇する。通常エンディングの他にクリア時に巫女を入れることで真のエンディングを見ることができる。

第5位



ビタミーナ王国物語

ナムコ（1992年発売）

王国の救世主となってビタミーナ王国を救え!!

戦闘は『テイルズ オブ』シリーズのように方向キーを使って技を出すシステムなので、単調な作業感がなく楽しめる。





固有名詞は全て"食"に関する名前が付けられている

主人公が突然異世界であるビタミーナ王国に飛ばされてしまい、その王国で救世主になるように依頼され、世界を救って現実世界へと戻るために旅に出るというRPG。パーティメンバーはおらず、主人公1人で旅をするシンプルな設定に加えて、登場人物、地名、モンスター、魔法などの名称が全て「食」に関連する名前が付けられているのが特徴。また、戦闘はリアルタイムで進行する、同じナムコの『テイルズ オブ』に近いアクション性を持っている。

第6位



SELECTION 選ばれし者

ケムコ（1989年発売）

RPGのケムコがGBに放った異色の名作!!

同じケムコの『ホワイトライオン伝説』に登場するノワナを思い出させる老騎士のパスカルに、思わずほっこりである。





アドベンチャー要素のある謎解き＋RPG!

今やRPGのケムコと言われるくらい、スマホ市場にRPGを投入しているケムコがゲームボーイに放ったRPG。闇の力に支配された王国を主人公のハイン王子が救う王道ファンタジーストーリーのRPG。コマンド選択などのテキストアドベンチャーの要素を取り入れたゲーム展開、エンカウントした敵の種族が違うと同士討ちを始めたりと斬新な設定も目立つ。続編の『SELECTION Ⅱ』や同様のシステムで作られた『ネコジャラ物語』といった作品もある。

第8位



怪人ゾナー

任天堂(2000年発売)

バラエティ番組の登場キャラクターがゲーム化!!

ひらめき勝負のなぞなぞが次々と出題されていく。発想を柔軟にして解いていくのが病み付きになるぞ!



教師生徒のなぞなぞバトル 勝って、小学校を守ろう!

バラエティ番組「おはスタ」に登場していたキャラクター「怪人ゾナー」を任天堂がゲーム化。本作が最後の初代GBソフトであり文字通りの怪作でもある。ナンゾウ小学校を校長から守るために教師や生徒と戦っていくというストーリー。アドベンチャーパートでゲームが進行し、バトルはなぞなぞで行い、更に出てきたなぞなぞを集めることができるという収集欲も刺激してくれる。単純ながらなぞなぞを解いていく面白さに病みつきになる1作。

第7位

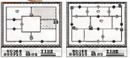


おさわがせ!ペンギンBOY

ナツメ(1990年発売)

ペンギン王子が王国奪還を目指すアクションの良作!!

昔はペンギンをメインキャラに使ったゲームが多かったよな…と感傷的な気分に浸らせてくれる本作である。



ゲーム性はシンプルながら中毒性のある名作!

1990年にナツメからリリースされたアクションゲーム。ペンギンのペンドリッヒ王子を操作し、占領されたパステラ王国奪還を目指すために、地上絵の封印を解いていくのが目的。線上に置かれた封印は通過することで解くことができ、パネルを囲う封印を全て解けばパネルを塗りつぶすことができる。全ての封印を破壊するとステージクリア。『パックマン』と『ヴォルフィード』を合わせたゲーム性で、シンプルながら中毒性があって楽しめる1作だ。

第10位



カエルの為に鐘は鳴る

任天堂(1992年発売)

パロディとギャグ要素の多いアドベンチャーアクションRPG

常にライバルであるリチャード王子との絡みがユニークで面白い。ゲーム最後まで飽きさせない要因にもなっている



さらわれたティラミス姫を救え!

プレイヤーは主人公の「サブレ」王子となり、悪の軍団ゲロニアンさらわれたティラミス姫を、ライバルのリチャード王子よりも先に救うために旅に出るアクションアドベンチャーRPG。人間、カエル、ヘビの3形態を使い分け、様々な場面を攻略していく。

ゲームタイトルを含め、ゲーム内の名称に元ネタのあるパロディやオマージュ要素も多く盛り込まれているのも特徴。ゲームボーイ屈指の人気作だが、リメイクや続編はリリースされていない。今こそ新作を出してほしい!

第9位

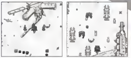


地球解放軍ジアース

T&Eソフト(1992年発売)

地球奪還を目指し地球解放軍ジアース出撃!!

背景グラフィックが丁寧に描き込まれているのも見どころ。随所にこだわりを見せる渾身の1作だ。



高いプログラム技術の名作シューティング

『ハイドライド』シリーズなどで知られる老舗パソコンメーカーT&Eソフトによる縦スクロールシューティング。火星に移住していた人類だが、故郷の地球が侵略されてしまい、地球奪還のために結成された地球解放軍ジアースが出撃する。ゲームボーイながら多重スクロールやラスタスクロールなどの高い技術を注ぎ込み、「ゲームボーイで本格シューティングを」という意気込みがゲーム内のあちこちから感じさせる。まさにGBでしか遊べない名作だ。

歴代 クソゲー RANKING ランキング10

なつかしのゲームボーイソフトを振り返る！

まだユーザーのリアルな情報が入りずらかった時代。ファミコンに続いてゲームボーイでもクソゲーを掴まされて地団駄を踏んだ者は少なくない。「今となっては良い想い出」のクソゲーたちを振り返りたい。



マスターカラテカ

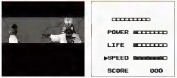
新正工業（1989年発売）

POINT!
ファミコンで愛すべきクソゲーとして有名な「カラテカ」は、マスターになってやっぱりクソゲー!!



ファミコン芸人 フジタ

深みを増したカラテカワールド



格ゲーとしてはもう少し作りこめた気もするが、そうなると、「カラテカ」ではなくなるか。

パワー・ライフ・スピードの三種類のパラメータの振り分けが出来るようになったものの、必要なものはほとんど「スピード」だけ。変わらぬクソゲー要素はてんこ盛りだ。

発売ソフト数が多かった分だけクソゲーも多かった!?

理不尽な設定、操作性のヒドさ、ひたすら単調な作業の繰り返し…。理由は色々あるが、思わずプレイしたことを後悔したくなるゲーム、それがクソゲー。

ゲームボーイは初期の携帯ゲーム機のスペックの限界からか、劣

クソゲーランキング

1位
マスターカラテカ

2位
人生ゲーム伝説

3位
タスマニア物語

4位 ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦
5位 モグモグGOMBO
6位 北斗の拳 凄絶十番勝負
7位 マクドナルド物語
8位 悪魔城ドラキュラ 漆黒たる前奏曲
9位 がんばれゴエモン 黒船党の謎
10位 バイオハザードGAIDEN



あのカラテカがマスターとなって帰ってきた!!

クソゲーはクソゲーでも永遠に愛すべきクソゲー

〝伝説のクソゲー〟と名高い『カラテカ』が、ゲームボーイに移植。このゲームボーイ版にも、スタート地点の後に落下即死ポイントとオリジナルSEは健在。

しかし、アイテムの使用や、ファミコンではできなかった防御ができるなど、戦略が練れるようになった。お辞儀の意味があまりなくなるなどマイナーチェンジもあるが、ゲームボーイならではの、通信ケーブルを使っての対戦もできるという売りもあった。





クソゲーはクソゲーでも長らく愛されているのは「カラテカ」が持つ独自のオーラゆえか。



人生ゲーム伝説

タカラ(1991年発売)

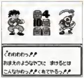
エンディングまでが遠い! ひたすら運ゲーのすごろくゲーム!

ランダムに降りかかる「振り出しに戻る」がキツかった

ファミコンでは名作『いただきストリート』も出ていた時代に、マップ1つで、分岐点はほぼなし、戦略皆無の運ゲーである。また、「振り出しに戻る」が多すぎて、ストレスがたまる。ただし、グッドエンディングを見るには、振り出しに戻ってお金を貯めることが必須で、同じ作業を延々繰り返さなければならなかった。ゲームを終わらせるには、そもそもコンピューターも含めて全員ゴールする必要があり、エンディングを見る事自体が遠い道のり。

セーブ機能もないのは致命的!





すごろくは確かに本来運ゲーであるが、ゴールまでの道のりが遠いというのはツラすぎる。

化移植やグラフィックの問題など、「こんなものを数千円もの値段つけて発売するなよ!」と言いたくなるようなゲームがいくつもあった。

ファミコン初期なら許されたような作品でも、ゲームに目が肥えたファンが増えたためクソゲー扱いされることになった作品もあっただろう。

インターネットが普及する以前、情報源は口コミとゲーム雑誌であったが、ゲーム雑誌にとって、メーカーはある意味で商売仲間でもあったため、まっとうな批判が掲載されることは少なかった。そのため、ファミコン同様にパッケージと口コミだけを頼りに購入するのが常だったが、そこには多くの〝地雷〟が紛れ込んでいた。

本作1位には、あの『カラテカ』の移植作品である『マスターカラテカ』をあげた。すでに色々叩かれもしたので、上手いこと改良されて良作になっていることを期待した者は多かったが、改良点は見事に空回り。クソゲー王座の座はゲームボーイでも譲らなかった!?

第3位 タスマニア物語



原作まったく関係なし！ ただただ単純で高難易度のアクション!!

ポニーキャニオン（1990年発売）

そもそもタスマニアデビルを踏みつけたり、爆弾で一定時間動きを止めるといった設定は、原作があるのにアリなのか？





同名ヒット映画のタイアップも完成度は…

パッケージも映画の実写画面でカワイらしいが、ゲームの内容は原作と全く関係ない。『マッピー』にも似たゲームで、植物を集めてクリアとなるアクション。この手のゲームが出尽くした時代に、まるで80年代前半のレトロゲーム劣化移植のような作品。

音楽はわずか1種類、キャラクターはやたら真っ黒なだけ。そもそもが単調な内容なのにファミコン初期のゲームを彷彿とさせる、鬼のような難易度も不評だった。

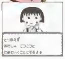
第4位 ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦



国民的アニメがカイジよろしくギャンブルで金集め!!

タカラ（1990年発売）

ひたすら運否天賦のギャンブルの繰り返しなので、長期戦は避けられないが、セーブは不可。





運、運、ひたすら運!! クリアなんてできません!!

国民的人気アニメが初のゲームに。主人公のまる子を操作してお金を集め、デパートで5つの品物を買い集めるのが目的なのだが、お金集めのためには、サイコロ、スロット、坊主めくりなどのミニゲームに勝つ必要があるのだ。問題は、このゲームがすべて運任せであること。ひたすら運否天賦のギャンブルでお金を集めなければならないのだ。しかもせっかく集めたお金もお母さんや丸尾くんによって、再び巻き上げられてしまうという鬼設定だ。

第5位 モグモグGOMBO



ヒロミとこぶ平似のキャラ登場も原作はほとんど意味なし！

バンダイ（1995年発売）

タレントゲームはすっかり衰退したご時世で、なぜこの料理番組をゲーム化しようとしたのかが一番の謎といえば謎である





子供向け料理番組がまさかのゲーム化！

1993年から放送されていた子供向け料理番組が、RPGゲームに。しかし中身は、番組とは全く関係ない仕様になっている。パーティーを組んでいるのに戦闘は1対1だとか、とにかく主人公が弱いとか、様々な問題点があるが、何よりテンポが悪くイライラする。メニューを表示するだけで数秒待たされるのは不愉快きわまりない。原作の番組に似せようと、キーアイテムに料理が必要だとか、無理矢理設定をしているが、正直どうでも良く思える。

第6位 北斗の拳 凄絶十番勝負

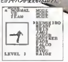


不安定なゲームバランスに行動パターンが同じ敵キャラ！

東映動画（1989年発売）

ケンシロウ、ハート、シン、サウザー、ジャギ、ウイグル、ラオウ、ファルコ、ハン、ヒョウ、カイオウが使用できる、ヒョウやハンが使えるのはレアだ。





登場数が多すぎた？ マニアなら楽しめるかも…

「十番勝負」を謳うだけあって、自分が選んだキャラ以外に、10人の敵が登場する。しかし、ガードやコマンド技の概念がなく動きは単調で、攻撃手段がオーラも含めて基本同じだったり、シンとジャギ、ラオウとカイオウは行動パターンがすべて一緒という適当な設定。ゲームボーイの性能もあるが、キャラのグラフィックも誰が誰だか分からない。戦うたびにレベルが上がるシステムや音楽は好評なのだが、全体でいってクソゲーの域を出ない作品だろう。

第7位



マクドナルド物語

TDKコア（2001年発売）

バイトがツラい！ひたすら続く日常のミニゲーム！

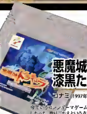
休日に遊んでいると「忙しいからきてくれ」と呼び出されるという設定は本当に夢がない。




パッケージの期待感がものの10分で裏切られた

マクドナルドの店員として1年働き、店長を目指すシミュレーションゲーム。ポップなパッケージで取っ付きやすそうだが、始めてみると、イベントは極端に少なく、レジ打ちや注文商品を持って行ったりといった単調なミニゲームを繰り返す日常が、ひたすら続く。また、そのミニゲームすらも出来が悪くて開始10分で飽きてしまう。確かに現実世界のアルバイトは単調で苦痛なものだけれど、そんな夢も希望もないことをゲームで再現されたくもないと思える一作。

第8位



悪魔城ドラキュラ 漆黒たる前奏曲

コナミ（1997年発売）

名作ドラキュラシリーズもゲームボーイでの再現に苦戦？

今でいうコンシューマゲームを無理にアプリにした感じだった。やりごたえという点で不満の声は多かった。




歯ごたえのない敵ボスたち 難易度が低すぎてガッカリ？

名作揃いのドラキュラシリーズの1本が、ランクイン。基本的なゲーム設定は、過去作と同じだが、ボスのグラフィックが異様にしょぼく、十字架や聖水も絵があるだけで使えない。何よりイージーすぎる難易度が問題。敵から受けるダメージが小さいので、ゴリ押しでボスも倒せてしまう。何よりゲームを簡単にしているのが、無敵のバーニングモード。連打よりも特攻でのゴリ押しが可能となった。期待が大きすぎて、買った人は拍子抜けした。

第9位



がんばれゴエモン 黒船党の謎

コナミ（1991年発売）

単調にして薄いボリュームで思わずがっかり感

「ゴエモン」ファンから、すぐに黒歴史に認定された作品である。




鬼の連射が必須なのは極悪すぎる設定

コナミを代表する人気シリーズだが、たったの5面しかない薄いボリューム感と、単調なグラフィック。さらにアクションゲームでありながら、ボスとの対戦には高橋名人も真っ青な連打が必須の極悪設定。さらに、そのボスが並みの強さではなく、攻略には連射パットがないと無理だといえるほど。しかも、これに負けると一発即死のゲームオーバーである。遅きに逸してはいるが、後にこの仕様に無理を感じたのか、3DSの配信版には、連射機能が搭載された。

第10位

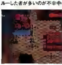
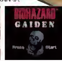


バイオハザード GAIDEN

カプコン（2002年発売）

レオンがキャラ崩壊！バイオハザードの黒歴史!?

バイオファンでも、この作品は知らずにスルーした者が多いのが不幸中の幸いか。

ボス以外はゾンビしか出てこないのも寂しい

海外のメーカーが開発したものを逆輸入した作品で、キャラも何もかもが本家シリーズと違うため、バイオファンには非常に違和感がある。黒を基調とした画面に、敵ゾンビには影までついているので、非常に見づらい。また、すべての登場人物の言動がおかしく、キャラ崩壊も目立つ。バイオの本家を知らなければ、ホラー物としてそれなりに楽しめるかもしれないが、バイオを知らずにこの作品をプレイした者はほとんどいないだろう。

歴代 美少女ゲーム RANKING ランキング10

なつかしのゲームボーイソフトを振り返る！

ROM容量の増量やカラー機の登場で、表現力の限界を何度も突破していったゲームボーイソフト。ここでは、そんなゲームボーイシリーズにおける「美少女」描写の変遷に注目してみよう。



※パッケージはスポーツ編を掲載。

ときめきメモリアルPOCKET スポーツ編・カルチャー編

コナミ（1999年発売）

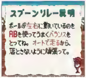
POINT! ゲームボーイという小さな画面上で萌える美少女たちを表現したメーカーの苦労を感じてほしい！



ファミコン芸人 フジタさん

青春時代がよみがえる!





ミニゲームの結果によってゲーム進行に影響が。いきなり始まることもあって微妙に難しい。

『ときめきメモリアル』の初出は、1994年のPCエンジン SUPER CD-ROM2。翌年にプレイステーション、その翌年にスーパーファミコン、その3年後にゲームボーイで登場しており、まるでゲームの歴史を遡るかのようだった。

懐かしキャラがゲームボーイに勢揃い！

後継機「カラー」も含め、足掛け15年にわたって新作が供給され続けたゲームボーイ。ソ連崩壊から「2ちゃんねる」時代までを見届けたその息の長さはまさに歴史の生き証人とも言えるが、そんなゲームボーイは、サブカルチャーの世

美少女ゲームランキング

1位
ときめきメモリアルPOCKET
スポーツ編・カルチャー編

2位
うる星やつら ―ミス友引を探せ!―

3位
アレサ

4位 機動戦艦ナデシコ ルリルリ麻雀
5位 ラブひなポケット
6位 サクラ大戦GB 檄・花組入隊!
7位 魔法陣グルグル 勇者とククリの大冒険
8位 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン
9位 魔法騎士レイアース
10位 マネーアイドルエクスチェンジャー



『ポケモン』風の2本立てで妥協しない情報量!

美少女ゲームとして一世を風靡した『ときめきメモリアル』のゲームボーイ版。容量の問題から1本のカセットにすべてのヒロインを収録できなかったため、「カルチャー編」と「スポーツ編」の2本立てで発売された。部分的だがボイスも収録。

恋愛ゲームのキモになる情報量の点で妥協を拒んだため、ゲームボーイのアドベンチャーゲームとしても随一の遊びごたえがある。グラフィックを堪能するためにも、ゲームボーイカラーで遊びたい。

僕らの〝ときメモ〟がゲームボーイに降臨!



解像度が低くやや窮屈ではあるが、それでも移植できたというのはすごい。

かなりの完成度の高さを誇るダンジョンRPG

『うる星やつら』の主人公・諸星あたるが主人公の『ウィザードリィ』風のダンジョンRPG。原作マンガでもおなじみの「温泉マーク」「テン」などを倒してアイテムを集め、美少女の写真を撮影していく。

アイテム「こたつ」を使うと強敵「こたつねこ」の動きを止められるなど、原作ファンならニヤッとする仕掛けが多く、グラフィックも可愛いので楽しめるだろう。ダンジョンRPGとしてもなかなか遊べる出来になっている。

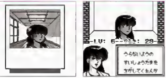
第2位 うる星やつら —ミス友引を捜せ!—

やのまん(1992年発売)



人気アニメのゲーム化! キャラの掛け合いが面白い!!

写真を集めるのが目的



「うる星やつら」シリーズでおなじみのキャラクターが多数登場することから、ファンの間でも人気が高い。

界でも多くの「美少女ゲーム」とともにあったことをここで振り返りたい。

80年代を代表するラブコメ『うる星やつら』のゲームボーイソフトが発売されたのは92年。原作準拠のキャラクターが多数登場する点からファンの人気を集めたが、それだけでなく、初期のゲームボーイRPGとしては遊びごたえのある、隠れた名作として愛されている。

すこし飛んで1999年、ゲームボーイカラーの時代になると、多くのゲーム少年に恋愛ゲームの扉を開いた『ときめきメモリアル』のゲームボーイ版も登場。その後も同年の『機動戦艦ナデシコ ルリルリ麻雀』や2000年の『ラブひなポケット』など、時代を象徴する「原作モノ」ゲームもゲームボーイソフトとして発売された。

今となってはどれをとっても〝懐かし美少女〟になってしまったが、当時からずっと「オタク少年」だったゲーマーならば、どれだけ長くにわたってゲームボーイが遊ばれていたかが痛いほどよくわかってしまうのでは!?

第4位 機動戦艦ナデシコ ルリルリ麻雀

キングレコード(1999年発売)



SFアニメの人気キャラが麻雀ゲームに!!

古典的な美少女麻雀ゲームだが、ゲームボーイのためセクシー要素はなし。



通信システムでエヴァとのコラボも実現!?

90年代後半に人気を博した美少女SFアニメ『機動戦艦ナデシコ』のキャラクターが登場する、2人打ち麻雀ゲーム。どうしてあの原作が麻雀に!? という疑問はどうしても拭えないものの、カラーグラフィックは原作を忠実に再現している。

なお、同じくキングレコードの『新世紀エヴァンゲリオン　麻雀補完計画』と同じゲームシステムを採用しているため、違うタイトルのソフト同士なのに通信できることが、有志の検証によって判明した。

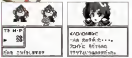
第3位 アレサ

やのまん(1990年発売)



ゲームボーイを代表する戦うヒロイン誕生!!

「I」の主人公はちょっと老けて見えるという声も。



シリーズとともに進化するグラフィック

続編も作られることになる人気のRPGシリーズ『アレサ』の第1弾。オーソドックスなRPGをゲームボーイで実現した作品としてすぐ人気になった。主人公は少女「マテリア」で、「戦うヒロイン」を主人公に据えた意欲作である。

ファミコン中期のゲームのテイストを残すグラフィックは、続編『II』『III』と進むにつれて、どんどん洗練されていく。端々にコミカルなセリフが用意されているのも、時代を反映していて、今やると微笑ましい。

第6位 サクラ大戦GB 檄・花組入隊!

メディアファクトリー(2000年発売)



セガの誇るアイドルたちがゲームボーイに登場!!

個性豊かなキャラクターたちが高品質で描画されている。



ライバルメーカーから意外な殴り込み

オタク層でのセガサターンの支持率を高めた美少女シミュレーションRPG『サクラ大戦』にゲームボーイソフトがあったというのは、意外に思う人も多いのでは。

セガといえば、かつては任天堂の最大のライバルで、『サクラ大戦』といえばそのセガが版権を持つ看板シリーズ。32ビット機で始まったゲームシリーズのスピンオフが、8ビット機であるゲームボーイで製作されたこととあわせて、当時は衝撃的なタイトルだった。

第5位 ラブひなポケット

マーベラスエンターテイメント(2000年発売)



細部にわたる凝った作り原作愛にあふれたキャラゲー!!

少年マンガが原作だけあって、ライトなギャルゲーに仕上がった。



超人気アニメのゲーム化 00年代のオタクが熱狂!?

『週刊少年マガジン』に連載され、アニメ化もされた赤松健『ラブひな』のゲーム化。同世代の『ラブひな』ゲームはプレステやドリキャス向けにも作られており、8ビット機と32ビット機がともに現役という、ゲーム史上でも稀な時代を象徴するタイトルである。

色数を抑えた背景などにハードの制約が感じられるものの、キャラクターの再現度は高く、テキストも漢字で表示されるなど凝った作りで密かな人気に。開発者の愛が感じられる。



第8位 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

ナムコ(2000年発売)

スーファミ人気作のスピンオフ! テーマはコスプレ!?

『テイルズ』シリーズのコアなファンにマニアックな人気を誇る。




デフォルメされたキャラ絵も人気に

90年代のドット絵美少女として人気だった、スーパーファミコンのRPG『テイルズオブファンタジア』の世界観を継ぐスピンオフ作品。

職業別に用意されたコスチュームに着替えることで主人公は能力を得るので、「なりきり」を駆使してダンジョンを攻略していく。ポップでキュートなグラフィックとは裏腹に、暗く重いストーリーが展開され賛否両論があるが、その後も多くのファンに愛される名作RPGとなった。

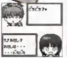


第7位 魔法陣グルグル 勇者とククリの大冒険

タカラ(1995年発売)

コメディーパートもしっかり再現された名作!!

絵柄が激しく変わる原作マンガだった。本作では中期の作画を再現。




一世を風靡したギャグ&ファンタジー

『ドラクエ』的なRPGのパロディとしてスタートし、当時の子どもたちから圧倒的な支持を受けた『魔法陣グルグル』のゲームボーイソフト。

オーソドックスなRPGを期待して買ったゲーマーが多かったものの、内容は低年齢層向けの難易度のミニゲーム集だった。とはいえゲームとしてのまとまりは良く、原作要素もふんだんに盛り込まれていた。またヒロインの「ククリ」も可愛く描かれているため、ファンからは好評な作品だった。



第10位 マネーアイドルエクスチェンジャー

アテナ(1997年発売)

テーマは両替! "萌え"に寄せたパズルゲーム

「萌え」ブーム前夜の美少女として知る人ぞ知るキャラクターたち。




美少女キャラを操るアクションパズル

美少女キャラを操る対戦パズルゲームとしては『ぷよぷよ』や『パネルでポン』が有名だが、同じジャンルの知る人ぞ知るタイトルがこの『マネーアイドルエクスチェンジャー』。硬貨の両替をモチーフにしたパズルゲームで、たとえば50円玉なら2枚、100円玉なら5枚を並べると、額面の大きなコインに替えることができる。

移植元であるアーケード版のように、プレイ中の背景絵がないのはすこし寂しいが、一枚絵には力が入っている。

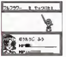
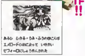


第9位 魔法騎士レイアース

トミー(1995年発売)

女の子だけでなくオタク層にも愛されたアニメが原作!!

基本的に女子向けだが、オタク層からも愛された『レイアース』のゲーム。

ボイスサンプリングに挑戦した意欲作

90年代に美少女アニメとして、女の子だけでなくオタク層にも愛された『魔法騎士レイアース』の世界を冒険する、オーソドックスなRPG。

原作が少女マンガということもあって、難易度は少女マンガ誌の読者にあわせて相当低く抑えられているため、RPGとしては入門タイトルといっていいかも。遊びごたえに不満を抱いたゲーマーも当然いるだろうが、キャラ絵の再現度や描き込みなどは当時から高く評価されていた。

第1位



歴代 燃える対戦ゲーム RANKING ランキング10

なつかしのゲームボーイソフトを振り返る！

ゲームの醍醐味といえば勝負に勝つこと。もちろん対CPUに勝つことでも達成感は得られるが、対人の勝負こそが熱さを倍増させる。移植作からゲームボーイならではの名作まで、ランキングにして紹介していこう。

ドクターマリオ

任天堂(1990年発売)

落ちゲーの歴史に名を刻んだ1本



ウイルスを色ではなく模様で判別するのがゲームボーイらしいが、慣れれば問題なくプレイできる。

POINT!
ゲームボーイといえば通信による対戦が熱い！落ちゲーや格ゲー、パズルなど色々な種類があった



ファミコン芸人
フジタ

任天堂の1社提供テレビ番組『スーパーマリオクラブ』でドクターマリオの対戦風景が放送されるなどしたことも影響して、長期に渡り人気を保った作品。特に女性に人気があった。

家族や友達で楽しめる対戦ゲームこそ任天堂の真骨頂！

任天堂は常に友達や兄弟、家族などで楽しく遊んでもらうということを意識してハードを作っていたように思う。

ゲーム画面をプレイヤー1人でしか見られないゲームボーイであっても、その考え方は変わらなかっ

燃える対戦ゲームランキング

1位
ドクターマリオ

2位
テトリス

3位
スパイ アンド スパイ

4位 役満
5位 ボンバーマンGB
6位 キャプテン翼VS
7位 熱闘サムライスピリッツ
8位 ぷよぷよ
9位 ポケモンでパネポン
10位 ヨッシーのクッキー



ウイルス除去にマリオが奮闘！ 頭の回転の速さが勝負の鍵！

『テトリス』の大ヒットにより、落ちゲーというジャンルが確立され、様々なメーカーによる落ちゲーがリリースされていった。本作はそうした落ちゲーシーンに投下された任天堂のオリジナル落ちゲーである。マリオを主人公に、薬を投げ入れて同色のウイルスを除去するという、ステージクリア型の落ちゲーだ。対戦では相手より先にウイルスを全て消すか、相手のフィールドを上まで押し上げれば勝ちとなる。『テトリス』同様、対戦プレイが激熱である！

任天堂が生み出したオリジナル落ちゲーの名作！



ビンの中にあるウイルスをすべて消すことが目的となっている。シンプルだけど奥が深い。

シンプルなルールなのにいつまでも飽きない！

国内ではSEGAによるアーケード移植作が大ヒットしていた『テトリス』を任天堂がゲームボーイに移植し、ハードを牽引するヒットを生み出した。ランダムに落ちてくる7種類のブロックを意図的に組んでいき、横1列のラインを埋めると消すことができるというシンプルなルール。落下速度が速くなるに従って思考時間が減り、難易度が上昇していく。対戦モードでは、複数の列を同時に消すことで相手に攻撃ができる。

テトリス

任天堂（1989年発売）



ゲームボーイの普及を後押し！世界的大ヒットゲーム！

ソビエト生まれの傑作ゲーム



先に30ラインを消すか、相手のフィールドを上まで押し上げてしまえば勝ちとなる。対戦プレイは病み付きに。

たようで、2台のゲームボーイをつなげて2人対戦や協力プレイができるよう、通信ケーブルを別売りで用意し、多くのゲームボーイソフトで対戦プレイを可能にした。

特に画期的だったのは、ファミコンのように2人で1つの画面を見て遊ぶ仕様では絶対実現できなかった麻雀ゲームの2人対局を可能にした点だ。また、『テトリス』のように、初期ヒット作に対戦で盛り上がれるモードが付いていたのも通信対戦の面白さを広めるきっかけになった。

ゲームボーイではシンプルに対戦が楽しいゲームが多数存在する。通信ケーブルは中古での入手が必須となるが、『ポケモン』がヒットした際にポケモン交換のために需要が上がり、多く流通された周辺機器でもあるので、今でも入手は比較的安易だ。

ネット対戦が主流な今だからこそ、2台のゲームボーイ本体と2歩のソフト、そして通信ケーブルを用意してゲームボーイの対戦プレイを楽しんでみても面白いかもしれない。

第4位



役満

任天堂（1989年発売）

コンピューター麻雀で対人戦が可能になった!!

クイタンやアトヅケといった基本的なルールに加えてフリテンリーチなど、対人戦に有効な設定ができるのも熱い。



リアル麻雀から多くを移行ゲームボーイの対人麻雀

ゲームボーイが最も画期的な遊びを教えてくれたのがこの『役満』であると言っても過言ではない。1人プレイはコンピューターとのシンプルな対局なのだが、通信ケーブルを使うことで、対人戦の対局を可能にした。

本作の登場でリアルな麻雀を楽しんでいた者たちの多くをゲームに移行させた。手軽に遊べてかつ、ズルのできない真剣な対局の面白さに病み付きになった。今でも『役満』のソフトを持ってる同士で会ったのなら即遊びたい、そんな一作である。

第3位



スパイ アンド スパイ

ケムコ（1999年発売）

2人のスパイによるリアルタイムガチバトル!!

ゲームボーイ版では4種類のミッションから選べる。どのミッションでも部屋の構成を把握することが勝利への鍵だ。



同部屋でかちあった時の興奮はこのゲームならではアッサ!

国内ではファミコン版が知られる洋ゲー移植作。2人のスパイ、ヘッケルとジャッケルが建物に侵入し、相手より先に設計図、パスポート、金、鍵の4種を入手してカバンに入れ、飛行機で脱出するゲーム。同じ建物内をライバルと同時に散策するスリリングさと、同じ部屋でかちあった際に急遽始まるバトルなど、白熱しないわけがないゲームシステムで一躍人気作となった。

ゲームボーイ移植は1999年と割と後期だったが、その変わらない面白さが光った。

第6位



キャプテン翼VS

テクモ（1992年発売）

『キャプ翼』シリーズ初の対戦モード搭載!!

パスキャッチするのにどんだけ高く飛んでんねん!と思わず関西弁で突っ込みたくなる過剰な描写こそ「キャプテン翼」の魅力。



選手選択はPKで決定!試合前から対戦が白熱!

テクモによってファミコン版でシリーズ化され、戦略やコマンド選択など、独特のシステムでサッカーゲームの面白さを再現し、人気シリーズとなっていた『キャプテン翼』のゲームボーイ作。

本作の特徴はなんといってもシリーズ初の2P対戦を可能にしたシステムにある。手の内を相手に見られないように選択できる、ゲームボーイだからこそ実現できたものだ。また選手選択はPK合戦で決めていくので、試合開始前から対戦が白熱するという一面も。

第5位



ボンバーマンGB

ハドソン（1994年発売）

スーパーゲームボーイで4人同時対戦も実現!!

様々な機種でお馴染みのボンバーマンがゲームボーイにも見参。ロードランナーになる日を夢見て今日も爆弾を破壊させるのだ。



ゲームボーイでも対戦ボンバーマン!

PCエンジン版のリリースをきっかけに対戦ゲームの定番ソフトとしての地位を確立させた『ボンバーマン』シリーズのゲームボーイ移植作。対戦モードはシリーズ同様の面白さを持つ。ゲームボーイ本体での対戦はできないのだが、スーパーゲームボーイを使って最大4人までできる対戦モードは『ボンバーマン』の面白さを十分味わえる。バイクに乗れるというゲームボーイシリーズ独自仕様も。以降、ゲームボーイで3作目までリリースされた。



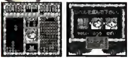
第8位

モノクロでも面白い! 対戦『ぷよぷよ』で熱闘MAX!!

ぷよぷよ

コンパイル(1994年発売)

ゲームボーイ本体ではモノクロ表示だけど、スーパーゲームボーイではカラー表示も可能になり、よりプレイしやすくなる。



モノクロ表示のGB版は模様で種類分けされている

様々な機種に移植された大ヒットした落ちゲーの傑作『ぷよぷよ』がゲームボーイにも移植。オリジナル版は色によってぷよの種類を分けられていたが、モノクロ表示のゲームボーイ版は模様によって種類が分けられているため、判別が慣れるまで大変だ。それでもプレイ感は安心の『ぷよぷよ』を再現。連鎖をして相手にお邪魔ぷよをたくさん送り込み、相手フィールドを上まで積み上げれば勝ちという初代作のシンプルなルールによる対戦も充分面白い。



第7位

『熱闘』シリーズ第一弾!! SD化されたキャラが大集合!!

熱闘サムライスピリッツ

タカラ(1996年発売)

SD化したキャラビジュアルも新鮮。会話シーンもコミカルな印象が強く、これはこれでと楽しめてしまう。



GBで対戦格闘ゲームが遊べると期待度満点!

タカラによって展開されたゲームボーイ向け対戦格闘ゲームの移植『熱闘』シリーズ、その第一作目が本作だ。キャラはSD化されたものの全キャラ+隠しキャラが3人登場する本気っぷり。ゲーム性はアーケード版などに比べて良いデキとは言い難いが、納得のいかない不満点を含む同じハンデを背負っての対戦プレイは意外にも面白い。文句や罵倒の言い合いは相手プレイヤーへか、ゲームそのものへか、わからなくなってくる熱さをぜひ味わってみてほしい。



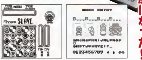
第10位

ヨッシーが今度はマリオとクッキー屋になった!!

ヨッシーのクッキー

任天堂(1992年発売)

ゲームボーイ版は4人対戦ができるのが魅力。4人で集まってワイワイ盛り上がりながらプレイしたい。



列ごと動かして1列全てを同じ種類のクッキーに並べよう

任天堂からファミコン用にリリースされたパズルゲームのゲームボーイ移植版。6種類のクッキーが並ぶフィールド上の縦列か横列をずらしていき、同列を全て同じクッキーにそろえていく。1人用では1ステージが10ラウンドづつあり、全10ステージ。11ステージ以降は裏ステージとして遊べる。対戦では1列消すごとに1ポイント取得でき、先に25ポイント先手すると勝ち。また、一定時間クッキーを消せないと強制的に負けが確定してしまう。



第9位

スーファミの名作『パネポン』が『ポケモン』キャラに!!

ポケモンでパネポン

任天堂(2000年発売)

ゲームボーイ末期の作品だけあってアドバンスと見間違えるほどの綺麗でカラフルなグラフィックが目を惹く。



シンプルなルールで白熱『パネポン』中毒に注意!?

スーファミでリリースされた『パネルでポン』のキャラを『ポケモン』に差し替えてゲームボーイに移植したのが本作。カーソルを操作し、同じ色のパネルを縦か横に3枚以上並べれば消すことができる。1人用ではエンドレスプレイやパズルモードで遊ぶことができるが、一番熱いのはやっぱり対戦プレイ。相手のブロックを天井まで上げてしまえば勝利というシンプルなルールだが、それ故に白熱すること必須。一度でもプレイしたら『パネポン』中毒に注意だ!

歴代 無理ゲー RANKING ランキング10

なつかしのゲームボーイソフトを振り返る!

必死に貯めたお小遣いを出して購入したゲーム。頑張ってなんとかクリアを目指すも、それを許さない即死&即死の極悪ゲームたち。子供たちを追い込んだ無理ゲーたちを振り返る!



ドラゴンズレア

EPIC・ソニーレコード(1991年発売)

ムリゲー史に残る迷作



忍耐力があればクリア自体は不可能ではないが、普通はそれまでに放り投げるはず。

オーソドックスなジャンプ・アクションであるが、とにかく当たり判定の曖昧さがクリアを困難にしている。プレイヤー数は10人設定と多めだが、全部で194個ある命の石のかけらを全て集めねばクリアできず、恐ろしい根気がいる。

POINT!
クリアが無理、操作が無理、内容を理解するのが無理など、様々な無理ゲーを集めてみました!



ファミコン芸人
フジタ

燃える対戦ゲームランキング

1位
ドラゴンズレア

2位
ディジャブ I & II

3位
ストリートファイターII

4位 キョロちゃんランド
5位 ザードの伝説
6位 アメリカ横断ウルトラクイズ
7位 ナノノート
8位 雀卓ボーイ
9位 ゲームボーイウォーズ
10位 クイズ世界はSHOW by ショーバイ

プレイがツライ!? 続けるのが無理めなゲームたち

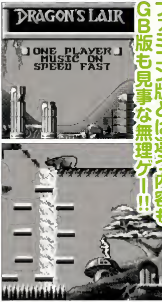
予想を超える大ヒットで携帯ゲーム機の王様として長年君臨したゲームボーイ。ゲーム史に残る名作も多数生まれた陰で、家庭用ゲーム機のスペックが進化を遂げる間、長い人気を持続しただけあって、性能的な部分でギャップが生



なんでこんなに難しいのか!? GB版も難易度MAX!

ファミコンで即死必至のクソゲーと名高いタイトル。それがゲームボーイに移植というからには地雷確定と思いきや、怖いもの見たさで触れたくもなるもの。ただ、ゲームボーイ版はファミコン版とは全然違う内容である。とはいえ、今回も操作性は変わらず悪い、主人公は相変わらず弱い、仕掛けが今まで通りにヒドイ、それでいてコンティニューなしという鬼畜設定。当たり判定が分かりにくいのも致命的で、始めのうちは、歩くたびに即死する。

ファミコン版とは違う内容もGB版も見事な無理ゲー!!



操作性が悪いせいで、キャラの動きにいちいちイライラすること請け合い。

攻略するには犯罪行為が必須!?

海外生まれの推理アドベンチャーで、ファミコンにも移植された1と、パソコンのみで遊べた続編の2のカップリング作。実際のアメリカを舞台にしたハードボイルドなアドベンチャーゲームだが、主人公が拳銃で自殺したり、街で突然工事の穴に落ちて即死したり、タクシーに無賃乗車して捕まってゲームオーバーになったり、かなりのシュールさ。さらにクリアするには犯罪行為が必須だったりする。一部に熱烈なファンもいるゲームだが、素人には勧められない。

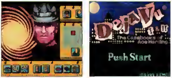
ディジャブ I & II

ケムコ(1999年発売)



リアルなハードボイルド感満載も理不尽な即死の嵐!!

死にたくなれば自殺もできた



基本システムは、移動&行動を繰り返しながらゲームを進めていくコマンド選択式である。

まれ、様々な〝無理ゲー〟が生まれたのも事実。

そもそもが高いスペックが必要だったゲームを、無理矢理ゲームボーイに落とし込んだ故に、異様に操作性の悪いものになってしまったゲーム、難易度が恐ろしいほど高くてクリアが不可能に近いゲーム、低スペックなゲームボーイでの開発だった故に、我慢ならないほどに思考時間が長くなってしまったゲーム、携帯ゲーム機という特性を生かそうと思って開発したものの空回りしてしまったゲーム、そして、ゲームボーイだろうが何だろうが、言い訳にならないただひたすらヒドいゲームなど様々。

ここでは、本誌編集部の独断で10本の作品を挙げさせてもらったが、これは正直1200本超出たゲームボーイのソフトの中の一部分でしかない。ただ、ここであげたような無理ゲーが話題になるのも、ゲームボーイという世界で普及したプラットフォームで生まれたゲームであったからであると言えよう。

第3位

ストリートファイターII



カプコン（1995年発売）

とにかく技が出ない！無理な移植でユーザー悲鳴!!

同キャラを選ぶと、両方とも同じ色になるので、どっちがどっちか分からなくなるといったことも。



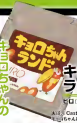


待望の移植も技を出すのが本当に無理!!

アーケードやスーパーファミコンで爆発的人気だった『ストII』だが、ゲームボーイ版は驚きの完成度。ROM容量の問題のせいで、エドモンド本田、バルログ、ダルシムの3人がリストラされているのも悲しいが、そんなことより操作性がとにかく悪く、技が異様に出しずらい。波動拳ですら、簡単には出せない。キャラの動きはカクカクしていて、ザンギエフのスクリューパイルドライバーなど、出すのが不可能に近い技も。

第4位

キョロちゃんランド



ヒロ（1992年発売）

キョロちゃんのイメージ崩壊！極悪難易度で死にまくる!!

実は、「Castelian」という洋ゲーの主人公をキョロちゃんに変更しただけのものであった。





ルートを完全に把握しないとクリアは不可能！

クソゲーファンの間ではファミコン版の同作が有名だが、発売はゲームボーイのほうが早かった。「森永チョコボール」のマスコットキャラであるキョロちゃんが、なぜか不気味な塔で戦うアクションゲーム。しかし、問題はその難易度。カワイイパッケージを裏切る極悪さ。落とし穴を飛び越えると、見えない落とし穴がすぐにまたあって、即死を連発。操作性も悪く、動きはカクカク。BGMもキョロちゃんのイメージが悪くなるようなホラーテイストだった。

第5位

ザードの伝説



ビック東海（1991年発売）

これぞ、ビック東海節!?ぶっ飛びのシナリオに卒倒!!

あえて、ぶっ飛んだシナリオを楽しむという遊び方もありだ。





狙いなのか天然かぶっ飛びの展開の数々

王子である主人公が、悪の道に走った双子の兄を倒すため、戦いの旅に出るファンタジーRPG。本作は、一般的なRPGと思いきや、ストーリーがぶっ飛んでいる。ヒロインといきなり結婚したかと思えば、即妊娠。その息子が勇者で、すぐに成長するといった感じで、まともな感性ではついていくのが無理な展開。ただ、バカゲーとしてなら、グラフィックや音楽は悪くなく、RPGのシステムも特別おかしいわけではないので、楽しめないわけではない。

第6位

アメリカ横断ウルトラクイズ



トミー（1992年発売）

難問ながらセーブやコンティニュー不可の鬼設定!!

今みたいにネットで調べられない時代に、正解が延々分からないという設定はかなり厳しい。





当時の人気テレビ番組がゲームボーイに登場も…

罰ゲーム、敗者復活など、テレビ番組をうまく再現していたゲーム。ただクイズゲームは、最初分からなくても何度もやればいずれ同じ問題が出てクリアできるようになるのが常だが、このゲームは、機内クイズなどまとめて答えて後から採点されるので、どれが正解でどれが不正解か分からない仕様だった。

セーブやコンティニューができず、ウルトラクイズを見てない人や、クイズが得意でない人には、無理ゲーだった。

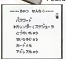
第7位



ナノノート

コナミ(1992年発売)

電子手帳なのに手帳機能が使いにくい!!





電子手帳なのに手帳として使うのが難しいとは、日常で使うには無理があった。

分厚い説明書にうんざり残念な仕上がりに…

ゲームボーイでゲーム以外のソフトを出すという点で、当時としては画期的なアイディア商品として発売された。電子手帳ではあるが、時間割表などの設定があるなど、ターゲットを小中学生にしたところも面白かった。自分のプロフィールを転送したりという斬新な機能は多かったが、そもそもの文字入力や手帳機能の使い方が非常に難しい。かといって、辞書並の説明書は読む気にならず…。出すのが早過ぎたソフトだったかもしれない。

第8位



雀卓ボーイ

ナムコ(1992年発売)

4人で麻雀するには本体、ソフト、ケーブル全部が4つ必要だった!!





どうしても4人でやりたかった人の中には本体含め、全て4人分を買って用意していたという麻雀好きもいたらしい。

全部持っているメンツを揃えるのがまず無理…

ゲームボーイのローンチタイトルとして発売された『役満』で、対戦麻雀が可能になったが、これは2人用だった。本作で、いよいよ今度は4人麻雀ができると、当時の麻雀好きは期待した者も多かった。しかし、4人でプレイするには、4台の本体と4個のカセット、さらに人数分のケーブルが必要だった。これは、かなり無理めなハードル。もちろんCPUと戦う一人モードもあって、4人でやらなくても、それなりに楽しめるのだが。

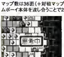
第9位

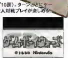


ゲームボーイウォーズ

任天堂(1991年発売)

異様に長い思考時間!電池の半分が減った想い出!!





マップ数は36面(+対戦マップ10面)。ターンごとにゲームボーイ本体を渡し合うことで2人対戦プレイが楽しめる。

ファミコンウォーズからシステムでは大きな変更も

「母ちゃん達には内緒だぞ」のフレーズのCMで有名なファミコン版『ファミコンウォーズ』の続編的作品。戦略シミュレーションとして、決して駄作ではないのだが、コンピューターの異様に長い思考時間に、「もう無理!」と続けるのを断念したユーザーが多数いた。

当時は、こういった思考時間の長さは当たり前で、その間にテレビを見たり家事をしたりと気にせずに続けていた者も少なくなかったが、今やると相当辛い。

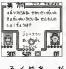
第10位



クイズ世界はSHOW by ショーバイ

タカラ(1992年発売)

キャラを生かした移植もクイズの難易度が高すぎた!!





今見ると、当時見ていた人には涙が出るほど懐かしいメンバーがずらりと並んでいる。

当時の人気番組を再現も答えが全然分からない!?

1988年から1994年まで放送されたテレビ番組をゲーム化したもの。横取り40萬など、当時の番組の特徴はとらえているゲーム。回答者のジャイアント馬場や山瀬まみなどが対戦相手で出てくるのは、当時の番組のファンからしたらうれしかった。しかし、単純にクイズが難しすぎる!

この点で投げてしまった人も多数いるのでは。逸見政孝、山城新伍、ジャイアント馬場とメイン出演者が多く亡くなっているのは、時代を感じる。

歴代 アクションゲーム RANKING ランキング 10

なつかしのゲームボーイソフトを振り返る！

『ポケモン』大ヒット以前、ゲームボーイソフトの主役はアクションゲームだった。旗艦・任天堂を筆頭に、ファミコンで活躍した数多くのヒットメーカーが、コンパクトで遊べるアクションゲームを開発していたのだ。



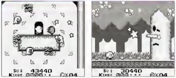
第1位



星のカービィ

任天堂（1992年発売）

完成度の高いアクション



敵の技はコピーできないが、カレーを食べると火炎弾での攻撃が可能になる。

対象年齢層を低く見積もったのか、本編の難易度は低く抑えられているが、本格派のゲーマーにとっては、クリア後に遊べる「エクストラモード」が本番。敵の動きが見違うほど俊敏になるほか、受けるダメージの量も倍増し、一転して鬼のような難易度に。

POINT!
スーパーマリオをあげるまでもなくアクションはいつだってゲームの王様!



ファミコン芸人
フジタ

ゲームといえばやっぱりアクションが主役!?

『スーパーマリオブラザーズ』で業界トップに躍り出た任天堂は、90年代当時、あくまで「動いているゲーム」に強いメーカーであると目されていた。ファミコンでも『MOTHER』や『ファイアーエムブレム』などの名作を残しては

アクションゲームランキング

1位
星のカービィ

2位
ゼルダの伝説 夢をみる島

3位
聖剣伝説 ファイナルファンタジー外伝

4位 ロックマンワールド
5位 メトロイドII RETURN OF SAMUS
6位 まじかる☆タルるートくん
7位 高橋名人の冒険島II
8位 レッドアリーマー 魔界村外伝
9位 ゲームボーイギャラリー
10位 バイオニックコマンドー

「食いしん坊」キャラで一躍ゲーム界の人気者に

テレビCMも話題になった人気シリーズの第1作

今年で25周年を迎える人気シリーズの第1作。横スクロールアクションでは、正方形のブロックに収まるように主人公が描かれることが多かったが、「カービィ」は完全な一等身で、動きがわかりやすいためゲームプレイに爽快感があった。

「丸呑みにする」という豪快な攻撃方法を、敵キャラではなく自機の操作にしたのが革新的だった。本作にはまだ「コピー」能力はないものの、シンプルなアクションゲームとしての完成度は極めて高い。





マリオやロックマンよりも自由に動けるので、立体的な動きがカギになる。



ゼルダの伝説 夢をみる島

任天堂(1993年発売)

重厚なストーリーの傑作アクションRPG

『ゼルダ』ファンから高い評価を受けた作品

1993年に発売された、ファン待望のゲームボーイ版『ゼルダの伝説』。成長する主人公や考えさせる謎解きなどはアクションRPGとしての『ゼルダ』の魅力をそのままに、コミカルながらも最後にはほろっとさせるストーリーを楽しませて、シリーズ中でも屈指の人気作になった。

5年後の98年にはゲームボーイカラー対応版としてリメイクされ、そちらでは〝色〟を使って解く仕掛けも用意されていた。

エンディングに感動!





「ゼルダ」らしい謎解きの連続で、解けたときの爽快感がたまらない。

いるが、『ドラクエ』『FF』のブーム後は、サードパーティがゲームの世界の主役になったと考えられていた。ところが、ゲームボーイ中期を迎えた頃に発売された『ポケモン』シリーズで構造が一変、任天堂が「止まっているゲーム」の世界で大きな嵐を起こし、その後の携帯用ゲーム機の方向性を決定付けることになった。

とはいえ、ゲームボーイ初期の主流は、やっぱり『マリオ』や『ゼルダ』の作風をフォローするアクションゲームである。後にシリーズ化される『星のカービィ』は、キャッチーなテレビCMで発売前から話題に。敵をまるごと吸い込んで、吐き出したり飲み込んだりするという大味な設定はなかなかのインパクトがあった。

なお、売上ランキングで取り上げた『スーパーマリオランド』シリーズは、『3』を冠する『ワリオランド』以降、スピンオフシリーズになった。そのため、ゲームボーイで作られた横スクロールの『マリオ』は事実上、1992年の『6つの金貨』までとなる。これは、意外かもしれない。

第3位 聖剣伝説 ファイナルファンタジー外伝



スクウェア（1991年発売）

スクウェアらしさ全開！ 後にスーファミの人気シリーズに!!

見下ろし型のアクションRPG。『ゼルダ』の影響を強く受けているように思える。





スクウェアファンも高評価！ ヒロインと冒険するRPG

後にナンバリングタイトルの『2』『3』が人気となる『聖剣伝説』シリーズの第1作は、『ファイナルファンタジー外伝』を名乗って登場したゲームボーイソフト。本作に登場する「マナ」などの設定が『2』以降にも引き継がれている。

主人公は剣闘士奴隷で、序盤から登場人物の死が描かれるなど物語はハードだが、ゲームを進めていくうちにおちゃらけ要素が登場するというのが、じつに当時のスクウェアRPGらしい。

第4位 ロックマンワールド



カプコン（1991年発売）

初期作ボスキャラがゲームボーイに登場!!

前半4ステージでは『1』の、後半4ステージでは『2』のボスキャラが登場する。





GBシリーズから生まれた名脇役も登場

『ロックマン』シリーズのスピンオフとして展開されたシリーズの1作目には、本家『1』と『2』のボスキャラたちが登場する。ロックマンのサイズを変えないままゲームボーイソフト化したのでやや画面が狭いが、難易度は高くプレイ感覚も原作に似ている。

『ロックマンワールド』で登場した「エンカー」と、続編の『ロックマンワールド2』で登場した「クイント」は、ロックマンのライバルとしてその後のシリーズにも登場している。

第5位 メトロイドII RETURN OF SAMUS



任天堂（1992年発売）

考え抜かれたギミック これは確かにオモロイド

「丸まる」ことによって、狭い通路も通り抜けることができるようになる。





ゲームシステムを完成させた一作

ディスクシステム用のソフトとして登場した『メトロイド』の正式なナンバリングタイトルは、ゲームボーイソフトとして発売された。「コスモ歴20X5年」を舞台に、生命体「メトロイド」を殲滅するために、主人公サムスが「惑星SR388」を冒険する。

洞窟を進んでいくにつれて、さらに強いメトロイドたちが登場するようになるが、サムスもさまざまなアイテムでパワーアップする。アクションのバリエーションも豊富。

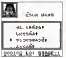
第6位 まじかる☆タルるートくん



バンダイ（1991年発売）

魔法の道具に頼って進んでいくのが爽快!!

「タルるート」がいるのといないのでは、攻略難易度がケタ違いになる。





ミニゲームをしている時間のほうが長いかも

キャラゲーとしてはかなり良くできた横スクロールアクション。「タルるート」を仲間にすると、強力な魔法道具で戦闘をアシストしてくれる。また、タルるートと一緒に主人公・本丸のレベルを上げることができ、これはボス戦に必須となる。

ミニゲームでのレベル上げがあるのでプレイ時間は長くなりがちだが、ROM容量の制約から本編のボリュームが削られたのか、かなり少ない。ただ、続編『2』では大幅にボリュームアップしている。

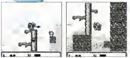
第8位



レッドアリーマー 魔界村外伝

カプコン(1990年発売)

あの憎まれっ子がまさかのゲームの主人公に!!



三次元的な動きが要求されるアクションゲーム。

魔界村一の小悪党が主人公に抜擢された

高い難易度で話題だったファミコンの『魔界村』に登場し、多くのプレイヤーを葬ってきたザコ敵「レッドアリーマー」を、主人公に抜擢したアクションゲーム。翼を持つレッドアリーマーが主人公だけに、ホバリングや「ヘルクライム」といった立体的な動きを駆使してステージを進んでいくことになる。

『魔界村』の系譜に続く作品だけあって、ゲームボーイのアクションとしては難しい部類に入るが、頑張ればクリアできないほどではない。

第7位



高橋名人の冒険島II

ハドソン(1992年発売)

今度は恐竜の世界で名人が大冒険!!



ファミコン版同様。序盤のステージはカンタンなのだが突如として難所があらわれる。

遊びやすくなったがまだまだ難しい!

ゲーム少年たちに多くの苦悶を与えたファミコンの激ムズゲームといえば『高橋名人の冒険島』だ。その続編『II』は、ファミコン後期にリリースされたこともあって少々マイナーな存在になっており、こちらのゲームボーイ移植版を遊んだという人のほうが多いのでは。

『I』以来の道具であるスケボーが健在なほか、4種類の恐竜を仲間にすることもできる。要所要所に高難易度の「難所」が待ち構えているのは『冒険島』シリーズならでは。

第10位



バイオニックコマンドー

カプコン(1992年発売)

ハードボイルド感あふれるワイヤーアクション



モノクロ画面で自機も小さいが、背景のセンスも良くて臨場感がある。

『ヒットラーの復活』をヒットラー抜きで……

ファミコンで発売された『ヒットラーの復活』を原作とするアクションゲームだが、ゲームボーイ移植にあたってナチスを連想させる要素はすべて取り除かれている。重厚な雰囲気が失われたと嘆く声もあるが、携帯ゲーム機であるゲームボーイに移植されてもゲーム性はまったく損なっておらず、名作の一つに数えられている。

序盤こそサクサク進められるものの、ひとつしか持てないアイテム選びもシビアなため、後半の難易度はかなり高め。

第9位



ゲームボーイギャラリー

任天堂(1997年発売)

任天堂の礎になったゲーム&ウォッチを再現



ドットマトリクスなので、ゲーム&ウォッチの実機とは印象がだいぶ異なる。

レトロファンを喜ばせた当時話題の4本のゲーム

任天堂製携帯ゲーム機の元祖、いわばゲームボーイの始祖にあたる「ゲーム&ウオッチ」シリーズを移植したのが『ゲームボーイギャラリー』シリーズ。合計で4作が発売された。

この『1』では、「マンホール」「オクトパス」「ファイア」「オイルパニック」といった当時の話題作4種類を遊ぶことができる。「ゲーム&ウオッチ」を買い揃えるのと比べたらはるかに安く同名のゲームタイトルを遊ぶことができ、レトロゲームファンに喜ばれた。

歴代 女子向けゲーム RANKING ランキング10

なつかしのゲームボーイソフトを振り返る！

ゲーム好き少年だけでなく、女の子たちの間にも広まったゲームボーイ。語られる機会の少ない「女子向けゲーム」について、ここで振り返ってみよう。懐かしアニメのキャラゲーもあるぞ！

第1位



ゲームで発見!! たまごっち

バンダイ（1997年発売）

ミリオン越えの大ヒット



時計が使えないという制約のなかで、「たまごっち」の魅力を可能なかぎり再現することに成功している。

POINT!
小学生から幼稚園児まで遊んだたまごっち。ゲームは男のものだけではないのだ！



ファミコン芸人
フジタさん

育てたたまごっちが死んでしまうことはこのゲームでもあり得るが、死に際にたまごっちたちは卵を残す。大会での優勝経験のあるたまごっちからは、能力の高い子が生まれた。

女子向けソフトで多くのゲームガールを生んだ

男子をメインターゲットに開発されたゲームボーイは、その名前に反して、女子の間での普及率が極めて高いゲームハードでもあった。その証拠に、小学生の女子をターゲットにしたゲームも多数開発されており、売れ行き好調でシ

女子向けゲームランキング

1位
ゲームで発見!! たまごっち

2位
きんぎょ注意報! わぴ子のわくわくスタンプラリー!

3位
美少女戦士セーラームーンR

4位 サンリオうらないパーティ
5位 ペンギンランド
6位 スヌーピー マジックショー
7位 かわいいペットショップ物語2
8位 超GALS! 寿蘭
9位 ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド
10位 フェアリーキティ開運辞典



訴求層を見極めうまくまとめた名作

最大3匹までのたまごっちを同時に育成できる。この世代のカートリッジにはまだ時計が内蔵されていないため、時間が進むのは電源を付けている間だけだが、たまごっちが寝ている間は時間を早送りできるなど、円滑にプレイするための工夫が加えられている。

たまごっちの頭脳や体力を鍛えて、大会に出場させることが可能。ゲームとしての内容は薄いものの、たまごっちを遊びたい低年齢の女子たちに愛されるヒット作になった。

ブームに乗って愛された!100万本のミリオンヒットに!!



カワイイキャラクターに単純たけどハマる設定が爆発的な売り上げに繋がった。

手軽に遊べるマンガ的なゲーム

1991年にテレビアニメとして放映された『きんぎょ注意報!』を原作に持つゲームボーイソフト。荒唐無稽なギャグマンガのテイストを守ったミニゲーム集として発売された。難易度は低年齢向けだが、一部のゲームは完全に運頼みでしか突破できないなどで、あと一歩のところで悔しい思いをすることも。

翌年には『2』もリリースされており、当時、金魚の「ぎょぴ」などの可愛いキャラクターたちの人気が根強かったことがうかがえる。

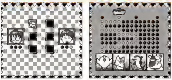
きんぎょ注意報! わび子のわくわくスタンプラリー!

ユタカ(1991年発売)



アラサー女子たちの懐かしアニメがゲームボーイソフトに!

愛されたキャラクター



じゃんけんやあみたくじなどのミニゲームをクリアして、スタンプを集めていくのが目的。

リーズ化されたタイトルも多くある。

バンダイが発売して大ブームになった電子ペット「たまごっち」の品薄が社会問題になるなか、ゲームボーイでたまごっちを愛でることができるソフト『ゲームで発見!! たまごっち』はヒット作に。ゲームとしては単調な、いわゆる〝作業ゲー〟なのだが、電子ゲームでは再現できなかった高度な内容も盛り込むことができたため、「たまごっちの代替品」としては十分以上の内容だった。未就学の女児にも親しまれており、ゲームボーイソフトの新地平を拓いたといえる。

また、『美少女戦士セーラームーン』や『きんぎょ注意報!』など、当時の女の子に人気のアニメのゲーム化作品も多く作られた。これらのゲームでは、総じて難易度が低く抑えられているほか、ドット絵での原作キャラクターの再現に力が入っている。

ちなみに、ゲームボーイ後期には「ペットゲームブーム」が起こり、「ハムスター」の名前のつくゲームが特に濫造された。

第3位



美少女戦士セーラームーンR

エンジェル（1994年発売）

登場人物も豊富でオープニング曲も完全再現！



アクションパートでは、着地する足場が見えないことがあるのがやや難。

横スクロールアクションの入門作と呼べるクオリティ

バトルものの『セーラームーン』を原作に持つだけあって、オーソドックスな横スクロールのアクションゲームになっている。原作の雰囲気を重視したアドベンチャーパートが魅力。登場人物が豊富なのも、当時のアニメ好き少女たちに喜ばれていた。

おまけとして用意されたミニゲームでは、セーラームーン世界の知識を問うクイズや、神経衰弱などのゲームが遊べる。なかでもクイズの難易度はカルトQ並みの高さになっている。

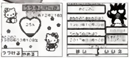
第4位



サンリオうらないパーティ

イマジニア（1997年発売）

今みると懐かしいサンリオキャラの面々



占い結果の計算に時間がかかるという演出がリアルさを感じさせた。

ゲームの中身はいたってシンプル

いつの時代も、世の女性に一定の需要があるジャンルが「占い」。この『サンリオうらないパーティ』は、ゲームソフトというより、ゲームボーイで占いを行うためだけのソフトだ。ミニゲームの類は搭載されていないが、なにげに2000年問題に対応している。

ハローキティのほか、当時人気の絶頂だった「バッドばつ丸」が登場する。主力キャラクターの入れ替わりの激しさが有名なサンリオだけに、時代を感じさせるものがある。

第5位



ペンギンランド

ポニーキャニオン（1990年発売）

動物ゲームの先駆け！アクションパズルゲーム!!



パズルとしての難易度は高くないが、アクションには慣れが必要。

GB初期に発売された家族向けゲーム

発売当初から対象年齢を低く見積もっていたゲームボーイで、比較的初期にリリースされたタイトル。ファンシーなペンギンのイラストが描かれているが、「女子向け」というよりも男女兼用・子ども向けといったほうが正しいかも。

内容は、ゲームボーイ初期の作品によく見られたアクションパズルゲーム。お母さんペンギンを操作して、地上の卵を地下にある巣まで運ぶのが目的である。鳥のフンが脅威になるのが『アトランチス』風だった。

第6位



スヌーピーマジックショー

ケムコ（1990年発売）

全120ステージサクサク遊べるパズルゲーム



ボールの動きを計算して、すんでのところで避けるのが爽快。

エンディングまではかなりの長丁場

世界的な人気者、『ピーナッツ』に登場するビーグル犬の「スヌーピー」が主人公のアクションパズルゲーム。

スヌーピーを操作し、画面上の鳥をすべて捕まえるとステージクリアになる。ピンボールのように動き回る敵に触れるとミスになるので、ブロックを押して壁を作り、身を守りながら移動するのがクリアするためのコツになっている。全120ステージがあり、コンティニューにはパスワード制を採用している。

第8位 超GALS！寿蘭

コナミ（2001年発売）

渋谷で最強のギャルを目指せ！早押しクイズゲーム!!





「クイズ」と「着せ替え」がキーワードの女子向けゲーム。

「ケータイ早打ち」のバトルを勝ち抜く

1998年から2002年まで『りぼん』に連載されたマンガ『GALS！』を原作とするゲームソフトの1作目。渋谷を中心に花開いた「ギャル」文化が、当時の女子小学生たちにとっての、ひとつの憧れとなっていたことが思い出される。

本編は、意外や意外、早押し形式のクイズゲーム。「携帯早打ちバトル」を勝ち抜いて、ファッションアイテムをコレクションしていく。ゲームボーイのクイズゲームとしては充実のボリューム。

第7位 かわいいペットショップ物語2

タイトー（2000年発売）

タイトルに「かわいい」と付くも中身はおバカ要素満載!?





適切な行動を取ることで、ペットを捕まえることができる。

ごっこ遊びがRPGに中身はおかしな要素も

少年向けのゲームについてはファミコン時代からの蓄積があるものの、少女向けのゲームをどう作っていいかについては明確な方向性がなく、まだまだ手探りだったゲームボーイ時代。オーソドックスなRPGと〝ごっこ遊び〟をミックスした『かわいいペットショップ物語』は、続編が作られるほどのヒットになった。

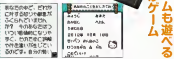
タイトルで「かわいい」と強調しているあたり、ゲーム的というよりも、玩具的なマーケティングだったといえる。

第10位 フェアリーキティ開運辞典

イマジニア（1998年発売）

ミニゲームも遊べる女児向けゲーム





内容は漢字表記で、8ビットゲームというよりもi-modeのような感覚。

サンマーク出版の書籍とタイアップも行われた

サンリオとイマジニアがタッグで送り出した占いソフトであり、ゲーム性を持たなかった『サンリオうらないパーティ』の事実上の続編にあたる。ゲームボーイカラーに対応したほか、今作ではミニゲームも遊べるようになった。もっとも、占いの説明は漢字なので、低年齢女子には少々難しかったかも。

同名の書籍も発売されており、対照することで「現代流・愛情獲得能力」にさらに磨きをかけることができるとされていた。本格的な内容である。

第9位 ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド

タカラ（1991年発売）

シリーズ化された国民的アニメ発のゲーム





連ゲーだった前作とは異なり、ミニゲームの内容にはしっかりゲーム性がある感。

絵柄が最近と違う!?今より毒気が強かった

本作別項でも取り上げたクソゲーとして有名な『ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦！』を皮切りに、合計6作もリリースされた『ちびまる子ちゃん』のゲームボーイソフトの2作目。前作同様のミニゲーム集となっている。

なお、5作目のタイトルが『ちびまる子ちゃん まる子デラックス劇場』であり、本作と非常に似通っている。同じテーマのゲームが長く量産されたことを示しており、ゲームボーイ時代の隠れた巨人といえるシリーズだといえる。

歴代 名作RPG RANKING ランキング10

なつかしのゲームボーイソフトを振り返る！

第1位

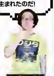


※パッケージは「イルの冒険」を掲載。

ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵

エニックス（2001年発売）

POINT!
スペックに制限があるゲームボーイから、メーカーが知恵を絞って数多くのRPGの名作が生まれたのだ！



ファミコン芸人 フジタ

さらに面白さアップ！



ゲームシステムの基本的な部分は、前作「テリーのワンダーランド」と変わらない。

「お見合い」では、お互いの強いモンスター同士を交配して、両方のプレイヤーが子となるモンスターを受け取ることができる。「イル・ルカ」で遊んでいる友だちがいれば、ソフト内だけで配合するよりも効率よくモンスターを育成することができた。

ランキング以外にもRPGの名作は数多い！

ファミコン中期に『ドラゴンクエスト』シリーズが市場を開拓した、RPGというゲームジャンル。スクウェアの『魔界塔士Sa・Ga』やハドソンの『桃太郎伝説外伝』など、ファミコンで鳴らしたヒットメーカーが本格的RPGをリリー

RPGランキング

1位
ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵

2位
メダロット カブトバージョン/クワガタバージョン

3位
不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物

4位 桃太郎伝説外伝
5位 魔界塔士Sa・Ga
6位 ドラゴンクエストI・II
7位 女神転生外伝 ラストバイブル
8位 ディノブリーダー
9位 ドラゴンボールZ 悟空飛翔伝
10位 大貝獣物語 ザ・ミラクルオブ ザ・ゾーン

『ポケモン』によって"RPG向き"のハードであると証明されたゲームボーイ。ファミコンの影響が強い初期の作品にも、『ポケモン』にインスパイアされた中期以降の作品にも、名作がいっぱいだ！



※本ランキングではポケモンシリーズは除きました。

「カギ」ごとに異なる問題を解決していく

売上ランキングでも紹介した『テリーのワンダーランド』の続編で、通称は「イル・ルカ」。各ワールドごとに住人がいて、本家『ドラクエ』のようにイベントや謎解きをこなしていくというのが前作との最大の違い。

それぞれに出現モンスターが異なる「ふしぎなかぎ」を、友だちと通信で交換することができる。これは、8年後にニンテンドーDSで発売された『ドラクエIX』の「宝の地図」にも似ており、おそらくこのシステムが生かされたものと思われる。

『ルカの旅立ち』と『イルの冒険』の2本！登場モンスターもパワーアップ!!





フィールドマップは前作と比べても大幅にパワーアップし、単調という印象はなくなった。

負けてしまうとパーツが取られる

「ティンペット」にさまざまなパーツを装着して自分だけのメダロットを作り、ポケモンのように戦わせるRPG。舞台は現代で、主人公が子どもというあたりも『ポケモン』似なのだが、ナンセンスのテイストではこちらが勝っている。

カブトバージョンとクワガタバージョンで手に入るパーツが異なるほか、後に『パーツコレクション』『パーツコレクション2』も発売され、そちらではすべてのパーツがカンタンに手に入ることで人気を博した。



第2位

メダロット カブトバージョン クワガタバージョン

イマジニア（1997年発売）

※パッケージはクワガタバージョンを掲載。

最強ロボットで「ロボトル」を制せ！

原作者のほるまりんかキャラデザ！





最初にもらえるパーツはどれも強いので、ロボトルで失われるとかなりツライ。

スしていたが、やはりここでも情勢を変化させたのは、その名前を挙げないわけにはいかない大傑作『ポケモン』である。

「対戦型RPG」というジャンルで特に流行したのが、『ドラゴンクエストモンスターズ』シリーズ。第2作となる『マルタのふしぎな鍵』（通称「イル・ルカ」）では、ストーリー性を増強するとともにゲームバランスにも調整が図られ、当時の小中学生の間で対戦がブームになった。

『ポケモン』との蜜月で、子ども文化の王座に君臨した『コロコロコミック』への対抗心から生まれたのが、『コミックボンボン』との完全タイアップでスタートした『メダロット』シリーズ。「ティンペット」と呼ばれるロボットの骨組みに、バトルで集めたパーツを装着して、強力なマシンを作っていく。シナリオのギャグテイストがポケモン以上に強いのも、『ボンボン』的だといえる。

『ポケモン』的という観点からは、『ディノブリーダー』も欠かせない。コマーシャルも連発されており、知名度抜群だった。



第4位 桃太郎伝説外伝

ハドソン（1991年発売）

「浦島伝説」と「夜叉姫伝説」では、仲間を連れて冒険することになる。



『外伝』だけに桃太郎は活躍せず!!

お得感のある3本立てで遊びごたえがあった

ファミコンやPCエンジンで人気になった和風RPG『桃太郎伝説』の外伝的作品。原作では脇役だった「貧乏神」や「浦島太郎」、ヒロイン的存在の「夜叉姫」などが主人公になり、それぞれ異なる理由から正義心に燃え、対立する鬼たちを相手に戦う。

後にこの外伝も、ファミコンとPCエンジンに逆輸入のような形で移植されることになる。スタッフロールでは「第2集」の存在を示唆する部分もあったが、発売されることはなかった。



第3位 不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物

チュンソフト（1996年発売）

「不思議のダンジョン」シリーズではやはり、アイテムをどう使うかが最重要。



ゲームボーイ初の不思議のダンジョン

モノクロ携帯機で遊ぶための工夫が満点

スーパーファミコンで大好評となり、いまだにやりこんでいるプレイヤーもいる伝説のゲーム『不思議のダンジョン2 風来のシレン』のスピンオフ作品。モノクロ携帯ゲーム機であるゲームボーイは、マッピングが重要となるローグライクゲームには不向きと思いきや、少ないボタンでもストレスなく遊べる工夫が凝らされている。

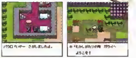
本家同様ののめり込み要素があるため、気がついたらゲームボーイの電池がなくなってた……なんてことが多発した。



第6位 ドラゴンクエストI・II

エニックス（1999年発売）

マップサイズを縮小するなど、ゲームボーイに最適化するための苦心が。



オープニングデモ追加で臨場感アップ!!

古典作品へのリスペクトが光る名移植作

ファミコンで1986年に発売された『I』と翌年の『II』を収録した『ドラゴンクエストI・II』は、はじめ1993年にスーパーファミコンで発売され、その6年後にゲームボーイに移植された。その後も携帯アプリ・スマホアプリ・Wiiで発売されており、常に需要のある作品なのだといえる。

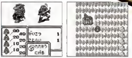
『II』の難易度はファミコン版よりやや軟化しているものの、それでもあの広大な世界を攻略するのには骨が折れたものだった。



第5位 魔界塔士Sa・Ga

スクウェア（1989年発売）

オーソドックスなRPGだが、最初期のゲームボーイで開発したというのは挑戦的姿勢だ。



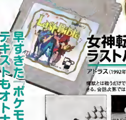
荒涼とした世界が舞台…GB初の本格RPG!!

植松伸夫作曲による音楽も好評だった

当初はRPG向きのハードではないと考えられていたゲームボーイだが、発売された1989年に早くもゲームボーイソフトとして発売されたRPGが本作だ。ROM容量の少なさを工夫で補っている。仲間の種族が自由に選べるなどパーティ組成の自由度が高く、何度も遊べるRPGにすることで、プレイヤーを飽きさせなかったのだ。

意外なことに、スクウェア初のミリオンセラー達成作品は、この『Sa・Ga』である。

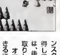
第7位

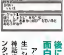


女神転生外伝 ラストバイブル

アトラス(1992年発売)

早すぎた『ポケモン』!? テキストもオトナ好み





魔獣とは戦うだけでなく、「はなす」ことができる。会話次第では「仲魔」になることも。

後にカラー化もされ面白さ折り紙つき

アトラスのRPG『女神転生』シリーズの外伝的作品で、神話や聖書をベースにしたファンタジー世界が舞台。魔獣(モンスター)と戦ったり、魔獣を説得して仲間にしたりというのは、後の『ポケモン』の発想を先取りしているといえる。

オマケ要素として対戦ができるほか、魔獣を合成して強化するというのは、さらに後の『ドラクエモンスターズ』風のエッセンスであり、先進的だ。『ポケモン』と違った、オトナ向けのハードな世界観も魅力。

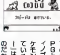
第8位

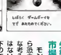


ディノブリーダー

J・ウイング(1997年発売)

『ポケモン』を意識しながらも独自のシステムが大好評!!





カートリッジには、人肌を確かめるためのセンサーが内蔵されている――わけではない。

矢継ぎ早の続編投入で市場を席巻した

モンスターが流行っているなら恐竜でいこう――なんて安直な考えだったかどうかは定かではないが、『ポケモン』より少し下の年齢層にズバッと楽しいRPGとして好評を得たのが『ディノブリーダー』シリーズ。『ポケモン』第2世代がモタモタしている間に、『ディノブリーダー』は「3」まで矢継ぎ早に出したのだから、韋駄天開発だ。

ゲーム開始時に「ゲームボーイを暖める」よう要求するなど(実際は不要)、遊び心が効いているのが面白い。

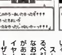
第9位

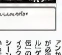


ドラゴンボールZ 悟空飛翔伝

バンダイ(1994年発売)

サイヤ人の王子ベジータが悪党だった頃の物語





攻撃時に表示される一枚絵と擬音の文字が、まるでマンガのようで特徴的。

神様との修行からベジータ戦までを再現

無数に作られた『ドラゴンボール』ゲームのうちのひとつ。ファンからは原作へのリスペクトが必須とされる『ドラゴンボール』ゲームだが、この『悟空飛翔伝』の原作愛ポイントはグラフィックで、すべて原作コミックのシーンを再現するものとなっている。

ストーリーは地球に侵略するベジータを倒すところまで。なお続編として『悟空激闘伝』があり、そちらでは悟空が超サイヤ人に変身。悪の帝王・フリーザと決着することになる。

第10位

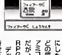


大貝獣物語 ザ・ミラクルオブ ザ・ゾーン

ハドソン(1998年発売)

召喚士ごとの個性を活かして立ち回れ!!





強いカードが手に入ったときの嬉しさは、カードゲームならでは。

『大貝獣物語』の世界観の人気TCGを遊べる

当時発売されていた同名のカードゲーム(通称『MOZ』)を、ゲームボーイで遊べるようにしたソフト。キャラクターなどの原典となるのはスーパーファミコンのRPG『大貝獣物語』だが、本作は厳密にはいわゆるRPGとは趣きが異なる。

デッキ構築の戦略性が高く、特定の条件を満たすと起こる「コンボ」で大逆転を狙えるなど、燃えるゲームだった。発売当時の『MOZ』のカードがすべて収録されているのも、ファンには嬉しかった。

歴代名作スポーツゲーム RANKING ランキング10

なつかしのゲームボーイソフトを振り返る!

テレビゲームの黎明期から様々なプラットフォームで発売されたスポーツゲーム。ゲームボーイでも数多くのスポーツゲームが登場したが、その中でも、今やっても面白いスポーツゲームの名作を紹介していく。



ファミスタ

ナムコ(1990年発売)

モノクロでもキチンとファミスタを再現



純粋に野球ゲームとして遊んでも楽しい。
『パワプロ』未体験なら本作か入門用にオススメ!

POINT!
ゲームの原点といえばスポーツゲーム。古くから進化してきたものだから深みのある名作も多い!



ファミコン芸人
フジタ

当時のNPB12球団をモデルにした全12チームに加えてメジャーリーガーズとナムコスターズの14チームを使うことができる。ゲームボーイでこのチーム収録数なら大満足だ!

テレビゲームの黎明期からスポーツ物はゲームの原点

ビデオゲームの原点といえば、実はスポーツゲームである。ビデオゲーム黎明期にリリースされた『ポン』は卓球をモデルにしたゲームだし、エポック社の『テレビテニス』を筆頭に、ボールを打ち返すだけのシンプルなルールのゲー

燃える対戦ゲームランキング

1位
ファミスタ

2位
コナミックスポーツ イン バルセロナ

3位
パワプロクンポケット

4位 Jリーグエキサイトステージ GB
5位 マリオゴルフGB
6位 マリオテニスGB
7位 筋肉番付GB～挑戦者はキミだ!～
8位 プロレス
9位 テニス
10位 モトクロスマニアックス

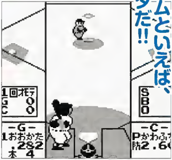


打球や送球はやや遅くなったがプレイ感覚はファミスタそのもの

野球ゲームブームの火付け役となった『ファミスタ』シリーズのゲームボーイ版1作目。画面はモノクロになり、動きや打球は若干遅くなったものの、プレイ感覚は十分『ファミスタ』。ファミコン版では友達の家に遊びに行かないとできなかった対戦試合も、ゲームボーイなら公園や教室で集まって遊べたのが魅力だった。また、短いプレイ時間でも遊べるように、イニング数を5回までの設定にできるのもゲームボーイ版ならではの特徴だ。

GBでも野球ゲームといえば、やっぱりファミスタだ!!





大好きだったファミスタが、どこでもできるようになったことが単純に嬉しかった少年時代。



第2位

コナミックスポーツ イン バルセロナ

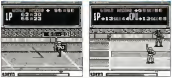
コナミ(1992年発売)

あのハイパーオリンピックを原点にしてGB限定で発売!!

バルセロナ五輪開幕に合わせてリリース!

『ハイパーオリンピック』を原点にしたコナミのオリンピックゲームシリーズの中の1作。1988年にファミコンでリリースされた前作『コナミックスポーツ イン ソウル』に続き、1992年開催のバルセロナオリンピックに合わせてゲームボーイのみ(!)でリリースされた。100メートル走、走り幅跳び、ハンマー投げなど、全11種目を収録している。シンプルな連打ゲーに微調整やタイミング勝負の種目などバラエティに富んだゲーム性で楽しめる。

必殺の16連射で優勝めざせ



各種目ごとに遊び方の説明もしてくれる親切設計が嬉しい。
プレイを重ねて新記録を狙おう!

ムのほとんどは、球技を元にして作られたゲームばかりだ。そうしたスポーツを題材にしたゲームというのは時代が進んでより高度なゲームが遊べるようになっても、引き続き定番のジャンルとしてリリースされているし、ユーザーにも支持され続けている。

ゲームボーイにもまた、ハード登場時期から末期まで多くのスポーツゲームが登場した。野球、サッカー、テニス、ゴルフ、アイスホッケー、バスケットボール…。小さいモノクロの画面で遊んだスポーツゲームはファミコンやアーケードゲームに比べれば地味で物足りなかったかもしれないが、それでもゲームボーイだからこそ体験できたスポーツゲームの面白さにたくさん出会うことができたのは間違いない。

膨大な数がリリースされたスポーツゲームから10本を選ぶのは難しい作業だったが、編集部が「遊んでほしい」と特に思いを強くした10本を選ばせてもらった。この10本を出発点に、他のスポーツゲームへと深く入り込んで楽しんでもらえれば幸いだ。

第3位



パワプロクンポケット

コナミ(1999年発売)

「サクセス」モードが独立して1本のゲームに!!

純粋に野球ゲームとして遊んでも楽しい。「パワプロ」未体験なら本作が入門用にオススメ!



自分だけの選手を活躍させる喜びはこのゲームならでは!

『実況パワフルプロ野球』シリーズの選手育成モード「サクセスモード」を独立させて遊びやすくした『パワプロクンポケット』シリーズの1作目。オリジナルの選手を作って育成していき、その選手をCPU対戦や対人戦での試合に使うことができる。思い入れたっぷりの選手を活躍させる喜びと醍醐味にあふれた野球ゲームで、どっぷりハマるプレイヤーも続出させた。個性豊かな登場キャラが多数登場して進行するアドベンチャー要素強めの展開も本作の特徴。

第4位



Jリーグ エキサイトステージGB

エポック社(1999年発売)

当時のJリーグ全チームが実名で登場!!

2頭身にデフォルメされた選手のグラフィックがかわいいのもゲームボーイ版の特徴だ。



自由なフォーメーションで理想の試合展開を演出しよう

Jリーグブームを受けてスーファミで乱立するようにリリースされたサッカーゲームの中で、ゲーム性の高さと面白さで光ったサッカーゲームのゲームボーイ移植作。当時のJリーグチームを実名で使用し、小さいゲームボーイの画面に縮小されながらも自由に変更できるフォーメーション設定など、オリジナルのスーファミ版の面白さをしっかり保っていた1作。もちろん今プレイしても充分面白い。ゲームボーイのサッカーゲームなら本作で決まりだ!

第5位

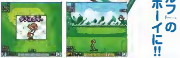


マリオゴルフGB

任天堂(1999年発売)

任天堂の『ゴルフ』の系譜がゲームボーイに!!

ゲームボーイカラーで表示された緑の芝が映えるグラフィックが嬉しい。やはりゴルフゲームは緑が欲しい。



育成キャラを64版で使える運動システムが斬新な一作

ファミコン版初代『ゴルフ』を原点に『ゴルフJAPANコース』で初めてマリオがプレイヤーキャラになり、そのシリーズ系譜に当たる『マリオゴルフ』シリーズのゲームボーイ版が本作。4人の登場キャラの中から1人を選び、育成をしていきながら全部で5つのコースをクリアしていくのが目標。ゴルフ名人のマリオが最後の敵としてプレイヤーの前に立ちはだかる。また、育成したキャラを『マリオゴルフ64』で使用することができるのも特徴だ。

第6位



マリオテニスGB

任天堂(2000年発売)

ファミコン初期の『テニス』がマリオになって究極進化!!

ストーリーモードではRPGのようにフィールド上を移動しながらストーリーが進んでいく。



シリーズ初のプレイヤーキャラ育成システムが面白い!

ファミコン初期にリリースされた任天堂の『テニス』をルーツに64でリリースされた『マリオテニス』のゲームボーイ移植作。マリオやピーチ姫など、お馴染みの『マリオ』シリーズのキャラを使用できる通常の対戦プレイに加えてゲームボーイ版ではプレイヤーキャラを作って開始するストーリーモードが特徴。ストーリーモードでは主人公を育成することができ、更に成長させたプレイヤーのデータを64版に持っていってプレイすることも可能だ。

第7位



筋肉番付GB ～挑戦者はキミだ!～

コナミ（1999年発売）

テレビで見た『筋肉番付』にゲームで挑戦だ!!

ストラックアウトの的までの距離感表現はなかなかリアル! パーフェクトをとることができるか!?





人気種目をゲームで疑似体験 ストラックアウトができる喜び

人気テレビ番組『筋肉番付』を題材にしたスポーツアクションゲームシリーズのゲームボーイ1作目。番組での人気種目であるストラックアウト、キックターゲット、モンスターボックス、ブレインパニックの4種目がゲームを通じて疑似的に体験できる点が嬉しい。更に第3回SASUKEも収録。SASUKEでは結果に応じて能力値を強化することで選手育成が可能。番組と連動して人気シリーズとなり、ゲームボーイ版だけでも3作リリースされた。

第8位



プロレス

ヒューマン（1990年発売）

『ファイプロ』要素が入ったガチンコのプロレスゲーム!!

レスラーのグラフィックはリアル系のキャラデザイン。使いたいレスラーを選択してプレイを始めよう。





腰を落としたタイミングで技入力 それって『ファイプロ』やんけ!

タイトルこそシンプルな『プロレス』だが、開発と発売は『ファイプロ』シリーズでお馴染みのヒューマン。『ファイプロ』と違い、アングルは4つあるリングサイドのうちのひとつから見たサイドビューだが、システムはレスラー同士が組み合ってから腰を落としたタイミングで技入力をするという、まんま『ファイプロ』シリーズの仕様を取り入れている。シンプルだがゲームボーイでプロレスゲームを遊ぶなら、とりあえず本作を遊んでおけば間違いない。

第9位



テニス

任天堂（1989年発売）

シンプルに長く遊べる！審判のマリオに注目!!

初代ファミコン版『テニス』からの伝統でさりげなく審判席にいるマリオがいい雰囲気出しすぎている。





ゲームボーイでテニスなら まずはコレを遊ぶべし！

任天堂がリリースした懐かしのファミコン版『テニス』直系のテニスゲーム。マリオが審判役を務めているなど、しっかりと系譜をアピールする要素が入っている点も嬉しい。システムは1人用か2人用の選択、そして4段階でスピードが変わるレベル選択ができるのみだが、シンプルにテニスゲームを楽しめる一作。マニアックな仕様にBGMのオン・オフを選べるが、それはBGMの無かった初代の空気感の再現にこだわった点なのかもしれない。

第10位



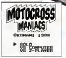
モトクロスマニアックス

コナミ（1989年発売）

シンプルながらゲーム性は抜群！モトクロスレースを体感!!

現実のモトクロスレースではありえないアクロバティックなコースを走るのはゲームならでは!





ゲームでモトクロスの魅力を！ 国内でも続編を出してほしかった

ゲームボーイ初期にリリースされたモトクロスレースを題材にしたアクションゲーム。任天堂の『エキサイトバイク』を完全に2D表現にした上で、コースに1回転などのアクロバットな演出も取り入れている点が特徴。通常のアクセルと加速するためのニトロだけのシンプルな仕様と操作性だが、ゲーム性は高く、繰り返し遊びたくなる中毒性も備えている。海外で特に人気が高かったこともあり、続編の『2』は海外のみでリリースされた。

歴代

プレミアゲーム RANKING ランキング10

なつかしのゲームボーイソフトを振り返る！

1200タイトルを越える数が発売されたゲームボーイソフトの中でも、希少性から高値で取引されているソフトがある。その中でも特に高額で取引されているソフトを紹介していこう。

第1位



約100,000万円

地球解放軍ジアース

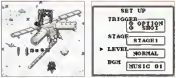
T&Eソフト（1992年発売）

POINT!
押入れに眠っているソフトが、思わぬプレミアがついていることもあるかも!?



ファミコン芸人 フジタ

硬派なシューティング



多彩な演出と仕掛けで飽きさせない。細部まで描き込まれた背景や二重スクロールもクールだ。

箱付き良品の取引価格は約10万円。ゲームボーイのソフトで最も価格が高騰しているソフトである。ここ数年で価格は上がっているので、今後も価格の上昇が見込まれる。

プレミアゲームランキング

1位
地球解放軍ジアース

2位
トリップワールド

3位
マリオファミリー

4位 マジカルチェイスGB ～見習い魔法使い 賢者の谷へ～
5位 バニシングレーサー
6位 ファンタズム
7位 ウィザードリィ
8位 スノーブラザーズ
9位 エイリアンVSプレデター
9位 バトルトード

状態によって10万円越えも!? プレミア化必至のGBソフト

初代ゲームボーイから、ゲームボーイカラー、その他のシリーズ機種を合わせて、全世界で最も売れたゲーム機である「ゲームボーイ」。長期にわたって携帯ゲーム機の主役であったため、ソフトの数も、総数で1200タイトルを



箱付きで10万円超の取引も!GB史上最もプレミアがついた作品

GBとは思えない完成度の高い本格シューティング

本作に高額のプレミアがついている理由としては、市場に出回っている数の少なさがもちろんあるが、ゲームボーイ初期に作られたとは思えないグラフィックの良さと完成度の高さが今をもって評価されているからだ。中身はまさに硬派なシューティングゲーム。多彩な攻撃をしかけてくるボスキャラ、様々なステージの仕掛け、良質なBGMなど、ゲームボーイでここまでできるのかと、当時のゲームファンを驚かせた一作。ただプレイすると、かなり目が疲れるかも。



難易度は高いが、難易度設定もできる親切設計。シューティングゲーム史に残ってもおかしくない名作だ。

高い難易度もやり応え十分なアクション!

サンソフト制作の横スクロールアクションで、現在箱付き良品だと約7万円程度で売買されている。ウサギに似たキャラクターであるシャブブ族の若者ヤコプを操作して、ヤコプの住む世界トリップワールドへ平和を取り戻すのが目的のゲームである。

道中の難易度はそれほど高くないものの、グラフィックや音楽に凝っているため、ファンタジックな世界観を楽しむことができる。ただし、ラスボスだけはかなりの難敵で厄介だ。

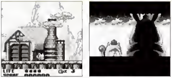


トリップワールド

サンソフト(1992年発売)

知る人ぞ知るサンソフトの名作!不思議な雰囲気!!

隠れた名作アクション



プレミア化するのは発売時の品薄が前提条件だが、やはりゲーム自体が面白くなければ高騰はしない。

越え、ファミコンを凌駕する数がリリースされた。

その中には、当時話題にならずに市場で出回った数が少なかったものの、時を経て評価されて、10万円を越えるようなプレミア化しているソフトがある。特にゲームボーイは、子どもたちがメインユーザーだったために、パッケージの保存状態が良いプレミアソフトは、現存する数が限られ、高騰している要因となっている。

また、これはレトロゲーム全般に言えることなのだが、昨今日本のゲームボーイソフトはむしろ海外で評価され、外国人のコレクターたちがこぞって収集している状況だ。わざわざレトロゲームを買うために来日するコレクターも少なくなく、それにつられて価格は年々上がっている。

なお、ここでは市販されたソフトのみを取り上げた。価格に関しては、パッケージつきの相場である。

また、価格はソフトの状態や取引時期など変動する場合があることをご理解いただきたい。

第4位 マジカルチェイスGB ～見習い魔法使い 賢者の谷へ

約 40,000 万円



PCエンジンで話題を巻き起こしたシューティングの移植作!!

マイクロキャビン（2000年発売）

ムボーイの性能の問題もあり、PCエンジン版と比べて、ラパターンがカットされたり、BGMも簡略化された。





ゲームの評価は上々もメーカー倒産でプレミア化

箱付き良品は約4万円程度で取引されている。当時無名の「パルソフト」というメーカーが1991年にPCエンジンで発売した原作がシューティングファンの間で話題に。"隠れた名作"として、ユーザーに好評を博すも発売元が直後に倒産し、希少性もあってプレミア化。それから9年も経った後、発売元を変えてゲームボーイに移植されるも、こちらのソフトも流通数が少なく、やはりプレミアとなって中古市場で取引されている。

第3位 マリオファミリー

約 50,000 万円



特殊すぎてプレミア化! GBで刺繍ができる!?

ジャガーインターナショナルコーポレーション（2001年発売）

ジャガーコンピューターのミシンがないと意味のないソフトだが、任天堂公認でマリオが登場することもあって、高騰している。





マリオたちとミシンの奇跡のコラボが実現!

流通数が少なすぎてプレミア化。現在5万円ほどで取引されている。ゲームボーイカラーを操作してジャガーコンピュータミシンに接続した刺しゅう器を動かして、刺しゅうを楽しむことができるという異色のソフト。「世界初」を謳っているが、そもそもマリオで刺繍という発想自体、普通思いつかない。ゲームボーイカラーを通信コードでミシンにつないで操作すると、マリオやピーチ姫などおなじみのキャラクターの図柄を32種類、刺繍することができる。

第6位 ファンタズム

約 30,000 万円



死んでも愛する恋人を守れ!! 不屈の魂で戦うアクション

ジャレコ（1992年発売）

名作から迷作まで幅広い作品を残すジャレコの評価が割れる作品。





アーケードで話題になった異色のアクション作品

箱付き良品は、約3万円程度で取引されている。元はアーケードゲームで、後にゲームボーイに移植された。死して霊体となった主人公が、他者の肉体に乗り移る能力を与えてもらい、連れ去られた恋人を救うために戦うアクション。すでに死んでいる主人公というのは斬新だったが、難易度が高く、ゲームバランスが悪かったことから、すぐに市場から消えてしまった。後に、大どんでん返しもあるマルチエンディングなどが評価され、プレミア化した。

第5位 バニシングレーサー

約 35,000 万円



ダッシュ能力を駆使してアメリカ大陸を横断!!

ジャレコ（1991年発売）

ストーリーはなぜかメルヘンチック。ジャレコの隠れた名作の一つ。





世界観も個性的! テンポ良しの良作アクション

箱付き良品は約3万5000円程度で取引されている。女神様に一人で走れる力をもらったポンコツ軽自動車のサブロックんを操って、悪い車たちを倒しながら、アメリカ大陸を横断し、ニューヨークを目指すアクション。ポンコツ車のためか、ダッシュできるのは一瞬だけ。しかし、上手いことこのダッシュ能力が肝となるような練られたステージ構成に、プレイしたものは思わずハマり込んでしまう。テンポも良く良作なアクションゲームに仕上がっている。

第8位 スノーブラザーズ

ナグザット(1991年発売)

約15,000万円

固定画面アクションの良作! メーカー倒産でレアソフトに!!



ファミコンやメガドライブ版も出ているが、いずれもプレミア化している。




シューティングメーカーが起死回生を狙って制作も…

東亜プランが開発したアーケードを移植した作品。後にメーカーが倒産したこともあり、箱付き良品で約1万5000円ほどで取引されている。シューティングで名を馳せていた東亜プランだが、この作品は固定画面クリア型のアクション。デフォルメキャラで敵を雪玉にして倒しながら、全60ステージのクリアを目指す。当時プレイした者の評価は概して悪くなかったが、あまり話題にならなかった。自キャラも敵も、アクションの動きがカワイかった。

第7位 ウィザードリィ

アスキー(2001年発売)

約20,000万円

不朽の名作RPG! GBならではのセーブ機能搭載



かつては「世界三大RPG」の一つとされた作品をゲームボーイ用にアレンジ。




やりこみ要素たっぷりの名作RPG!

ドラクエやFFなどに多大に影響を与えたRPGの不朽の名作『ウィザードリィ』がゲームボーイに登場。迷宮に入って宝を集め、グレーターデーモンを倒しまくるなど、やりこみ要素もたっぷり。初代のPC版の雰囲気を残しつつも、ゲームボーイなりにアレンジが施されており、遊びやすくなった。

ゲームボーイでは、日本版のオリジナルストーリーとなる『外伝』も発売され、好評につきシリーズ化もされている。

第9位 バトルトード

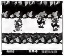
メサイヤ(1994年発売)

約10,000万円

日本での知名度は微妙も世界では話題に!!



良作ではあったが、難易度は高く、協力モードでのバランスの悪さは不評だった。




『スーパードンキーコング』のイギリスメーカーの作品

イギリスはレア社が開発したカエルが主人公の横スクロールアクション。三匹のカエルが、仲間を助けるため闇の女王に挑むというストーリー。ファミコンやメガドライブに移植された後、ゲームボーイにも移植。敵を倒す爽快感に重点を置いたアクションで、日本向きでないキャラデザインなどがクローズアップされるも、一度やったらハマること間違いなしの隠れた名作。生産数の少なさから中古市場では約1万円ほどで取引されている。

第9位 エイリアンVSプレデター

アスク講談社(1993年発売)

約10,000万円

映画は話題もゲームの反響はイマイチだった



そもそもB級映画が題材というのもあったが、子どもが買うにはパッケージが怖過ぎたという意見も。




敵はエイリアン! プレデターを操って倒せ!

同名のハリウッド映画のクロスオーバー作品。スーファミやPS、アーケードなど様々な機種で同タイトルの作品が出ているが、中身は全然違う。ゲームボーイ版では、プレデターを操ってエイリアンを狩っていくアクション。エイリアンもプレデターも当時イマイチ旬を過ぎていたことがあったのと、可とも不可とも言えぬ仕上がりで、あまり話題にはならなかった。中古市場では、約1万円程度のプレミア価格がついている。

懐かしのゲームボーイのライバル機たち

こんなにあった!

時代の最先端を走り続けたゲームボーイに対して、
果敢に戦いを挑んだライバル機たち。
瞬間風速ではゲームボーイを凌ぐかと思われた機種から、
マイナーなままで終わってしまった機種まで、
懐かしのゲーム機を見ていこう。

01 Atari Lynx

アタリコープ社　1989年発売　29800円



省力化 小型化した「LynxII」
2年後の1991年に発売

業界初の4096色カラー液晶画面



「エレクトロコップ」アタリゲームズ／1989年／4300円。1時間のタイムリミットで敵基地に潜入し、コンピュータの端末から役立つ情報を引き出し、ロボットを倒しながら誘拐された大統領令嬢を助け出すゲーム。



「ブルー　ライトニング」アタリゲームス／1989年／4300円。3Dタイプの戦闘機バトルゲーム。バルカン砲とホーミングミサイルで戦車や戦闘機を撃ちまくる。派手な空中戦や低空飛行で戦車のねらい撃ちが楽しめる。

アメリカのビデオゲーム会社の雄、アタリ社が満を持して発売した携帯ゲーム機。上下逆さまにすれば左利きでも使え、縦持ち前提のゲームもあるなど、スタイリッシュなデザインだったが、アメリカ人向け仕様のままのせいか、重くて異様にデカかった。電池も猛烈に消耗するためにゲームをやり込んでいると、どうしてもACアダプターが必要になった。また初期のカードROMは挿すのに固く、抜く時は至難の業で、ラジオペンチを使っていたユーザーもいたようだ。

バックライト搭載の4096色カラー液晶画面は業界初で、通信ケーブルで8人同時参加プレイもできるなど、当時の携帯ゲーム機としては超高性能なマシンだった。Epyx製ソフトやアタリゲームズ社作品の移植作などでソフトの初期ラインナップは充実していたが、最終的に発売されたソフトの数は圧倒的に少なかった。また日本国内では本体・ソフトとも店頭に在庫がなく、予約が必要だったこともあって販売台数が広がらず、1994年に生産終了した。

ゲームギア

セガ･エンタープライゼス　1990年発売　19800円



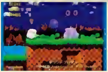
別売りのTVチューナーをセットすればテレビが見ることができた。





シャイニングフォース外伝ファイナルコンフリクト｣セガ／1995年発売／5800円。時系列としては『シャイニング フォース～神々の遺産』の後日談にあたる。







『ソニック ザ ヘッジホッグ』1991年発売。セガが生んだ世界的なビデオゲームのヒーロー「ソニック」が活躍するサイドビューアクションゲーム。





『GGアレスタ2』コンパイル／1993年発売／3800円。ゲームギアで一番完成度が高いシューティングゲームとして有名

ゲームボーイのライバル機となった不遇の名作

「ゲームボーイ」の翌年に発売され、ライバル機として最も善戦した機種でありながらも、不遇の名器と呼ばれている。発売当初から一貫してカラー液晶採用をアピールしており、CMでもゲームボーイとの比較広告で対抗していた。しかもワンセグすらない時代にTVチューナーユニットにつなげればカラーテレビも見られるという優れもの。自室や布団の中で深夜番組をこっそりと見るのに最適だった。

とはいえ、ゴツくてデカい存在感、何より単3電池6本で3時間程度しか遊べないというコスパの悪さだった。発売年のクリスマス商戦に投入されたソフト『ドラゴンクリスタル』はセーブ機能がなく、多くのユーザーは『ファミコン』のACアダプタを流用するなどしてプレーすることになった。肝心のカラー液晶画面は、残像現象がひどく、スクロール時には画が溶けて見えないほど。長時間ゲームしていると目が痛くなってしまった。

1993年と1994年に値下げして手頃な価格帯になった。

03

PCエンジンGT

日本電気ホームエレクトロニクス　1990年発売　44800円

高価格な上、デカすぎて市場瞬殺撤退



「ボンバーマン」ハドソン
1990年／5300円、
爆風を利用して敵を倒していくシンプルながら定番のアクションゲーム、PCエンジンGT専用の「バトル通信」モードで2人対戦も楽しめた、



横付け式のTVチューナー。このチューナーにAVケーブルを繋いでモニターがわりにすることもできた。



GTは「Game&TV」の略。ファミコンに次ぐシェアを誇っていた据え置き型ゲーム機「PCエンジン」のゲームソフトをそのまま携帯型ゲーム機で遊べた。すでに発売されている「PCエンジン」のHuCARD資産がそのまま利用でき、ソフト供給の問題は一挙に解決されていた。

市場で先行していた任天堂の「ゲームボーイ」に対抗するため発売時から一貫してカラー液晶で、別売りのTVチューナーを装着することで液晶テレビとしても使用できた。コントローラーには連射機能付きで、専用ケーブルでGT同士をつなぐとゲームボーイのように対戦ゲームが楽しめた。

「ゲームギア」のSTN液晶と比べて高品質なTFT液晶を採用しており、優れた表示は衝撃的だった。しかし4万円台という高価格。また、消費電力の多いバックライトが必須だったため、連続稼働時間はアルカリ乾電池6本で約3時間程度だった。持ち歩くには重くて大きいという難点があった。

04

ネオジオポケット

SNK　1998年発売　7800円





「キング オブ ファイターズR-1」SNK／1998年発売／4,500円。SNKの看板ゲームタイトルのキャラクターたちが作品の垣根を越えて一つの格闘大会に出場して覇を争う



「ネオジオポケットカラー」
1999年発売、8900円

商品政策が迷走した対戦格闘ゲームの本家

画面はモノクロ8階調で、携帯ゲーム機としては珍しい単4電池2本、稼働時間は約20時間。据え置き機では対戦格闘ゲームの雄だったSNKが生み出して期待されたが、ハードの性能が低かったので移植が不完全だったため、本機は不調に終わった。一般的な十字キーの代わりに、操作性の良いジョイスティックタイプだったが、ボタンが2つしかなく、格闘ゲームで遊ぶには難があった。そのため格闘ゲームよりも、パズルゲームや麻雀などのテーブルゲームの比重が大きかった。

「ゲームボーイ」に対抗意識を燃やしていたが、発売1週間前に「ゲームボーイカラー」が発売されたのも痛かった。しかも5か月後には「ネオジオポケットカラー」を発売すると告知。さらに7カ月後には軽量化カラー版を出したりなど、商品政策が混乱してファンを呆れさせた。

「ネオジオポケットカラー」は値段は1100円アップに留め、電池は単四から単三2本になり稼働時間は40時間に増加。ハードの魅力は増した。

05

ワンダースワン

バンダイ　1999年発売　4800円

グッドデザイン賞を受賞した機体

任天堂の「ゲームボーイ」を製作した横井軍平がプロデュース。子供向けのゲームボーイシリーズ、マニア向けのネオジオポケットシリーズに対して、15歳から19歳の年齢層をコアターゲットとし、軽・小・薄が開発のコンセプトだった。

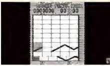
動画が再生できるなど、マルチメディア性能を大幅に強化した仕様となっている。若者向けのおしゃれなイメージを打ち出し、携帯ゲーム機市場で一定の市場占有率を獲得することに成功した。既存の携帯ゲームに比べかなり軽く、デザインもスケルトンモデルは可愛くオシャレ。縦でも横でもプレイできるのを実現したのはこの機種が最初。「ワンダースワン」は電池の持ちや、価格の安さを優先してモノクロ仕様だったが、カラー化の流れに伴い、SNT液晶を採用した「ワンダースワンカラー」を後に発売。だがSTN液晶は画面が暗く残像が激しいという欠点があったため、さらに2年後、TFT液晶搭載の「スワンクリスタル」が発売された。



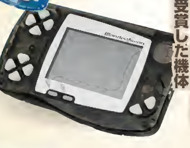
「スワンクリスタル」2002年発売。7800円



「ワンダースワンカラー」2000年発売。6800円



「GUNPEI」バンダイ／1999年／2980円。横井軍平が考案したパズルゲーム。下からせりあがってくる線をつなげて消すという、単純なゲームだが中毒性があった。



06

ポケットステーション

ソニーコンピュータエンタテイメント　1999年発売　3000円

瞬間風速で人気を得たが、すぐに失速

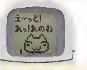
プレステと連携した携帯型ゲーム機。32×32ドットのモノクロ液晶、5つの入力ボタンを装備。ゲームをプレイするためには、ゲームデータをプレステから転送する。

電源としてコイン型リチウム電池を1個必要とする。使用環境にもよるが電池の消耗が早く、頻繁に交換する必要があった。電池のフタのネジを外せるドライバーと予備の電池が収納できる「ポケットドライバー」も発売されていたことから、電池の消耗の速さは開発者側も自覚していたと思われる。

育成型ゲームソフト『どこでもいっしょ』がヒットして一時期は入手困難な状態となった。ただし粗すぎたドット絵に期待を裏切られたと感じたユーザーが多かった上に、ミニゲーム的な要素が強く、対応ソフトもほとんど開発されなくなり、遊ばなくなったプレイヤーの中にはメモリーカードとして利用していた者も。

2013年には「PlayStation Vita」でポケットステーションの機能を再現した無料アプリが配信された。





「どこでもいっしょ」ビサイド／1999年／3800円。ポケピ（ポケットピープル）とのコミュニケーションを楽しむゲーム。爆発的に売れて当時ハマっていた人も多い。



「ポケットじまん」シュガーアントロケッツ／2000年発売／3800円。自分でポケステのゲームが作れたが、バリエーションは少なかった。

手軽にゲーセン気分！

ゲームボーイで遊べる アーケード移植&リメイク作

ゲームボーイのモノクログラフィックとハードのスペックではアーケードの表現力には遠く及ばない。それでもアーケードゲームの興奮を再現しようという野望の元で開発された、数々のアーケード移殖とリメイク作が存在する。ゲームの面白さの原点を味わえるアーケード移殖・リメイク作のオススメをピックアップしていく！



ビデオゲームの代表作をゲームボーイで！

『スペースインベーダーズ』（タイトー）

1978年にリリースされ、一大社会現象を巻き起こしたアーケードゲーム『スペースインベーダー』のゲームボーイ版。数々のハードで移殖、リメイク、新作がリリースされてきたシリーズでもあり、ゲームボーイ版もハード初期にリリースされている。

迫り来る3種のインベーダーを砲台のビームを当てて撃ち落していくのが目的で、画面内のインベーダーを全滅させれば1面クリア。インベーダーは数が減ると歩行速度が上がり、狙い撃つのが難しくなる。また、面が進むと面開始時のインベーダーの高さが低くなり、全滅させるのにスピードも要求される。インベーダーに最下段まで侵略されてしまうと残機がいくつあってもゲームオーバーになる。

オリジナルのアーケード版ではモノクロ版、セロファン版、カラー版の3種が存在していたが、ゲームボーイのモノクロ表示は逆にオリジナルの雰囲気と空気感を再現するのに一役買っていたのかもしれない。



平安京に現れたエイリアンを討伐せよ！

『平安京エイリアン』（メルダック）

東京大学の理論科学グループが開発し、1979年にリリースされたアクションゲームのゲームボーイ移植版。検非違使を操作し、平安京に現れたエイリアンを倒していくのが目的。検非違使は道に穴を掘ってエイリアンを誘い込んで落とし、埋めることで倒すことができる。十字路の4方向に穴を掘って待機する"秋葉掘り"などのテクニックも多数編み出され、アーケードでロングヒットを記録した。

ゲームボーイ版ではアーケード版同様のグラフィックによる移殖版に加え、グラフィックや操作性をリニューアルして遊びやすくなったリメイクモードが追加になった。

また本作を語る上で欠かせないのがサウンド面。楽曲自体もクオリティが高いのだが、2人同時プレイ時には2台のゲームボーイ本体に演奏パートが振り分けられ、それがミックスされることで楽曲が完成するという画期的な仕様になっているのだ。実機でしか味わえないこの音楽体験をぜひとも!

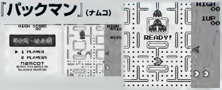
1980年にアーケードゲームとして登場し、世界的ヒットを記録した初代『パックマン』のゲームボーイ移植版。

パックマンを操作して迷路上のクッキーを全て食べればラウンドクリア。パックマンを追いかけてくる4匹のモンスターはそれぞれ行動パターンが異なるので、挟み撃ちされたりしないよう、注意して行動する必要がある。四隅に配置されているパワークッキーを食べればモンスターがイジケモンスターになって逆襲のチャンス。1匹目は200点だが連続してイジケモンスターを食べれば倍の得点になっていき、4匹目には1600点の高得点が取れる。

ゲームボーイ版はモノクロということもあり、なんとモンスターのカラーリングが4匹とも同じ。プレイ中は全く見分けがつかないのでオリジナルをプレイしているプレイヤーであれば困惑するが、行動パターンで判別しながらプレイするのも逆に新鮮だ。

世界的ヒット作もゲームボーイで！

『パックマン』（ナムコ）



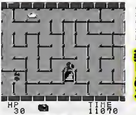
『ドルアーガの塔』(エンジェル)

悪魔ドルアーガによって囚われの身となってしまった恋人カイを救い出すため、勇気を力に変える黄金の鎧をまとったギルがドルアーガの塔の最上階を目指す、アクションRPGのゲームボーイ移植作。

ゲームボーイ版では宝箱の出し方が一部のフロアでオリジナル仕様になっていたり、オリジナルの敵キャラ登場するなど、独自要素が強い。さらにパスワードでコンティニューができたり、ギルの体力が数値て表示されるなどのアレンジも加えられている。また、ファミコン版同様に宝箱の出し方が異なる"裏ドルアーガ"も存在する。

新たな要素を楽しめる移殖作としてコアなドルアーガファンでも遊んでおきたいのがこのゲームボーイ版である。

独自仕様が多く、コアなファンでも楽しめる







ナムコ初期シューティングの名作の二本立て！



『ギャラガ&ギャラクシアン』(ナムコ)

80年代前半に登場してロングヒットした固定画面シューティングの「ギャラクシアン」と「ギャラガ」の2本を1本のゲームボーイに収録した移植作。「ギャラクシアン」は待機中のエイリアンが自機に向かって飛来してくるという点が斬新だった1作で、ナムコのキャラとしてもお馴染みになったギャラボスが初登場している。「ギャラガ」は敵に捕らわれた自機を救出するとデュアルファイターになり、強力な攻撃ができるのが特徴。他にもボーナスステージの存在など、「ギャラクシアン」からの進化が多数伺える。

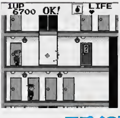
ちなみに、スーパーゲームボーイでプレイすると、カラーのグラフィックでプレイできる。

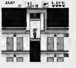
『エレベーターアクション』(タイトー)

ビルの屋上から建物に侵入し、エレベーターやエスカレーターで下の階へと移動しつつ機密文書などを盗み出して脱出するアクションゲームのゲームボーイ移植版。ライフ制の採用や1階分なら飛び降りてもミスにならないなど、ゲームボーイ版では難易度が抑えられている。また、ゲームボーイ版だけのオリジナルの敵が登場したり、デフォルトの銃以外の武器が入手できたりと、独自のアレンジが多数追加されている。

さらに地上にたどり着いてSCENEクリア時には恋人が車で迎えにくるという演出が加えられている。最終面ではその恋人が捕らわれてしまい、逆に最上階に上ってヒロイン救出するシナリオが追加されている。







恋人はスパイの相棒だった!

泡の中に敵を閉じ込めて背びれで割れ!







『バブルボブル』(タイトー)

泡はきドラゴンの「バブルン」と「ボブルン」を操作し、敵を泡の中に閉じ込めて背びれで割って倒していく固定画面アクションゲームのゲームボーイ移植作。シンプルなゲームルールとかわいいキャラクターも相まって、女性に人気も得たゲームである。

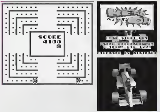
ゲームボーイ版では画面サイズの関係で、ステージ内がスクロールする仕様に変更されている。また、オリジナルは画面下に落ちると画面上からワープしてくる仕様だったが、ゲームボーイ版では画面上と下がスクロールでつながって表示される。

オープニングやエンディングのビジュアルシーンが独自のものになっていたり、パスワードでコンティニューできるのもゲームボーイ版の特徴だ。

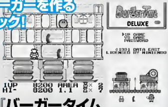
『ヘッドオン』(テクモ)

スピードを調整して敵車との正面衝突を交わせ!

1979年にセガがリリースしたドットイートタイプのアクションのゲームボーイ移植作。敵車に激突しないようにスピードを調節しながらコース取りし、フィールドのドットを全て取得するとステージクリア。ゲームボーイ版はアーケード移植モードの他に、コースの変化と障害物が追加になったアレンジモードの2つが遊べる。シンプルながら正面衝突の恐怖と隣り合わせがスリリングさが面白いアーケードゲーム黎明期の1作。



足で踏み落として バーガーを作る コック!



『バーガータイム デラックス』(データイースト)

コックの「ピーターペッパー」を操作し、ハンバーガーの具材を踏んで落としていって完成させることが目的のアクションゲームのゲームボーイ移植作。ウインナーや目玉焼きなどの敵は、コショウをかければ足止めしてやり過ごすことができ。更に具材に敵が乗った状態で落とすと敵キャラ1体につき、段差1段分多く落とすことができる。ゲームボーイ版はステージが増え。4ステージクリアごとにキャラクターの寸劇的なデモ画面が挿入される。

『サーガイア』(タイトー)

1986 年にタイトーがリリースした3画面アーケードシューティングのゲームボーイ移植作。モノクロ1画面でありながらアーケード版の雰囲気を再現したゲーム性や、色で識別できないアイテムを記号に変えて表現するといったアレンジが親切。また、ボスラッシュステージ、オリジナルのボス追加等の独自仕様を追加しての移殖もされている。シリーズお馴染みのステージ分岐はないが、全8ステージと充分なボリュームで楽しめる。

プレイしておきたい アーケードの名作!

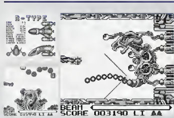


攻撃パターンが増えた カンフーアクション



『スパルタンX』(アイレム)

同名の映画を原作としたアーケードアクションゲームのゲームボーイ移植作。オリジナルが建物を上の階へと上っていくシステムだったのに対し、ゲームボーイ版は全ステージ右スクロールのアクションゲームへと変更になった。とはいえ主人公トーマスの攻撃パターンが増えていたり、オリジナルにはなかったアイテムが追加されていたりと、充実のリメイクがされている。良作カンフーアクションゲームとしてぜひプレイしてほしい1作だ。



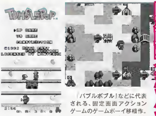
アーケード版を可能な限り再現した!

『R-TYPE』(アイレム)

アイレムによる看板シューティングのゲームボーイ移植作。アレンジ移植が目立つゲームボーイにおいて、本作は可能な限りオリジナル要素を再現しようと頑張っている点が見どころ。反射レーザーの挙動やステージボスの再現など、ゲームボーイでここまでやるか、と思わせてくれるほどの移殖度は嬉しい。ゲームとしてはキャラクターのちらつきが目立ったりと苦しい部分もあるが、プレイヤーの愛でカバーして遊びたい1作だ。

『タンブルポップ』（データイースト）

移殖はゲームボーイのみの固定画面アクションの佳作



「バブルボブル」などに代表される、固定画面アクションゲームのゲームボーイ移植作。アーケードではそれなりに出回っていたゲームだが、意外にも移殖はゲームボーイにしかされていない。プレイヤーが背負っている吸引機で敵を吸い込んで放出し、敵にぶつければ倒すことができる。敵を全滅させればステージクリア。一定のステージごとにボスも登場する。テンポの良いゲーム展開と操作性で気軽に楽しむことができる一作。

『ダブルドラゴン』（テクノスジャパン）

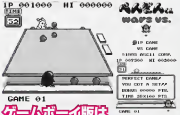


暴力の限りを尽くす爽快感はゲームならでは!

「熱血硬派くにおくん」のテクノスジャパンによる、ベルトスクロールアクションのゲームボーイ移植作。危険な雰囲気漂うスラム街的世界観を舞台に、凶器の使用など暴力度高めな表現での敵とのバトルは爽快感抜群。男の奥底に眠る野生を呼び覚まし、血沸き肉踊る感覚を与えてくれる一作だ。ゲームボーイ版はファミコン版に近いアレンジ移植がされており、ステージ内にトラップが追加されていたり、オリジナルの敵キャラが登場する。

『ペンギンくんwars vs.』（アスキー）

ペンギンくんを主人公とした、様々な動物が対戦相手として登場する「ドジボール」というオリジナル球技で勝負を行うアクションゲームのゲームボーイ移植作。ルールはボールを全て相手コートに投げ入れるか、タイムアップ時点で6個以上のボールを相手コートに投げ込んでいれば勝利。ゲームボーイ版ではタイトルで「vs」とアピールしている通り、対戦で遊んでほしいゲーム。他機種版と違って、両者とも手前にプレイヤーキャラがいる視点で遊べる点が嬉しい。



ゲームボーイ版は対戦時の視点が公平に

『最後の忍道』（アイレム）

本格的和風世界観の忍者アクション



幕末を舞台にし、本格的和風世界観を取り入れた忍者アクションゲームのゲームボーイ移植作。主人公の月影が父を殺したのも忍であると知り、忍への復讐と自身の出生の謎を探るため、抜け忍への道を選ぶというストーリー。アイレム作品の特徴なのか、『R·TYPE』と並んでオリジナルの再現度にこだわった移殖が魅力。手裏剣や鎖鎌、そして分身の術など、忍者お馴染みの術や武器が登場する点も忍者マニアにはたまらない一作。

電車に乗りながら遊びたいゲーム

『電車でGO!』（サイバーフロント）

大型筐体で稼動していた「電車で GO!」のゲームボーイ移殖作。一見、無謀とも思える移殖だが、プレイしてみるとしっかり「電車で GO!」気分を味わえる。背景パターンの少なさなど気になる点はないわけではないが、ゲームの面白さには直接影響はないのでゲームの価値を下げるほどではない。収録している路線は山陰本線、京浜東北線、東海道本線、山手線。携帯ゲームという利点を利用して、本物の電車に乗りながらプレイしたいゲームだ。



芸能界イチのゲームボーイ通！

ファミコン芸人 フジタがゲームボーイを語る！



芸能界きってのゲームオタクであるファミコン芸人フジタ。ファミコンだけでなく、ゲームボーイにも造詣が深い。そんなフジタがゲームボーイに対する想いを語った！

フジタがハマったゲームボーイ、その魅力

――ゲームボーイとの出会いについて教えてください。

フジタ「ゲームボーイが発売されたのは、僕が小学6年生のときです。当時ファミコンにどっぷりハマっていた僕は発売日に買おうと思ったんですが、すでに売り切れで買えませんでした。僕は、親の愛情はもらえない家庭で育ちましたが、ゲームは何でも買ってもらえる家だったので、なんとしてもほしいと思って、当時行きつけの吉祥寺の『マリオクラブ』というゲームショップにいた仲良しの店員さんに相談して、動作確認用にお店に置いてあった商品を、無理に売ってもらった記憶があります。

――当時、散々遊びつくしたとのことですが、ゲームボーイの魅力はどんなところにあったでしょうか。

フジタ「ゲーム大好きな僕にとって、どこでも、移動中でも遊べる魅力は半端ではありませんでした。今なら当たり前でしょうが、当時、布団の中でも、電車でも、旅行先でもどこでも色々なゲームができ、友達とも対戦ができるなんて衝撃でした。小６の修学旅行にＰＣエンジンを持って行って、チクられて先生に取り上げられたことがありますが、あのとき、ゲームボーイなら見つからずに遊べたはずです。布団の中でやるゲームボーイは、ドリフでもネタにしてましたね」

――ソフトの存在も大きかったのではありませんか。

フジタ「もちろんハマるソフトの存在も大きかったです。『テトリス』は死ぬほど練習して、ゲーセンでレベル99までいけるようになりました。ゲームボーイ版の音楽のバージョン違いもあり、共に良い感じでしたね。あと、実際のカードや牌を使わず友達との対戦ができる『役満』や『雀卓ボーイ』、『トランプボーイ』などのソフトは、リアルがゲームになった夢のようなソ

<ファミコン芸人フジタ> profile

1977年7月21日生まれ。東京都出身のピン芸人。2DKの部屋＋５個の倉庫に、ゲームソフトを20000本以上持つ。またゲームの鑑定がプロ。ゲームショップで働いていた事もあり、将来立ち上げるというミュージアムに向けて古物商の免許も持っている。高橋名人や渡辺浩弐氏とも親交が深い。

わが友、その名はゲームボーイ！

フトに思えました。当時ゲーセンの脱衣麻雀をやるためにルールを憶えたがっていたクラスメイトと『役満』を通じて仲良くなったりして、友達のネットワークが広がったなんてこともありましたね」

——パズルとカードゲーム以外はどうでしょうか。

フジタ「もちろん、任天堂の代表タイトルである『スーパーマリオランド』や、ゲームボーイから始まった名作『Sa・Ga』などもやり込みました。特に『Sa・Ga2』の音楽は好きで、音楽CD付きの攻略本も購入した記憶がありますね。あとは『ロックマンワールド』。元々難易度が高いロックマンシリーズですが、コントローラーと本体が一体のゲームボーイでやると、手のぶれで画面も揺れるので、難易度がより上がったように感じました。もちろん目が疲れ果てるまでやり尽くしましたが」

生涯忘れられない ゲームボーイで得た感動

——ゲームボーイ以外にも携帯ゲーム機は登場しました。

フジタ「そうですね。他のものもやるにはやりましたが、ゲームギアやPCエンジンGTなど、カラーにこだわったことにより、電池の消費の激しさや画面の見やすさが下がるなど欠点が大きかったことを覚えています。振り返ると、スーパーファミコンが出る寸前でありながら、モノクロでの発売を英断したゲームボーイはさすがだなぁと思います」

——何か子供ながら、自分でゲームボーイを修理していたというエピソードを伺いました。

フジタ「ゲームボーイは、爆撃を受けて崩壊した建物の中にあっても動いていたというエピソードがあるほど頑丈なのですが、液晶部分は落としたりすると、画面の端にドット欠の線ができるという現象が多く起きました。この線が両サイドから増えていき、最終的には画面の半分位しか見えない本体もあったり……。なんとか自分で修理できないものかと思って小学生ながら任天堂に電話したんです。そしたら、当時の京都の任天堂本社で、ゲームボーイのねじを開けるドライバーが売っていることを教えてもらって。そこで通販で購入し、ゲームボーイの側が傷むたびに、取り替えて新品気分を味わっていました。液晶は高かったですが側は安かったので、自分で直すほうがお得でした」

——携帯ゲーム機は進化を遂げています。何か思うことはありますか。

フジタ「少し前の話ですが、ゲームボーイミクロが出た時、こんな小さい画面でこんなきれいに映るなんて、と驚いたことがありますが、初代ゲームボーイが出た時の感動と衝撃には敵いませんでした。今はどこを見渡しても、ハイスペックのゲーム機器ばかりなので、ちょっとの進化や改良では、なかなか感動したりはしませんよね。もちろん、今のほうが壮大で操作性もグラフィックも抜群のゲームを昔より廉価に買えるわけですが、ゲーム機器が発展途上で、数も少なかった時代だからこそ、味わえた感動も多かったと思います。『おもしろい、すごい、（昔より）安い』ゲームが当り前で、ゲームの可能性は出尽くした感がある時代に育った今の若い子は、果たして新規のゲームやゲーム機と出会うことによって、当時の僕らと同じだけ感動したり衝撃を受けたりすることがあるのかなぁと思うことはあります」

今でも取り出してはゲームボーイを楽しむというフジタ。昔のゲームだからこそ何度もやりたくなる魅力があるのだという



ファミコン芸人フジタの

今こそやるべき！ おすすめゲームボーイソフト

[illegible]特におすすめのゲームとして5本をあげてくれた！

1位 スーパーマリオデラックス

任天堂

「書き換え版のみでレアなタイトルですが、『スーパーマリオランド』とは違いファミコンに近い感覚で、追加要素があって楽しい！」



2位 クイックス

タイトー

「元はタイトーの陣取りゲームだが、任天堂の逃げてかわして包囲してのCMが印象的。陣地を半分位取った時の爽快感は格別！」



3位 役満

任天堂

「ゲームボーイのローンチタイトルだけど、手軽にどこでも麻雀が遊べ、敵に上がられた時の音がなんとも印象的で悔しいのがまた良いゲーム！」



4位 トランプボーイ2

パック イン ビデオ

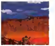
5人のCPUと同時に、大富豪等対戦ができ、今となっては当たり前だが、当時としては超魅力でした。



5位 ドラゴンクエストⅢ

エニックス

「FC版、SFC版をやりまくっていても、ゲームボーイ版のみにある仕様も魅力で、もう1回ハマること間違いなしの名作！」





フジタがやり込んだという『SA GA』と『ロックマンワールド』。どちらも大いに話題になった作品だ

ゲームボーイアドバンス 禁断のsexyシーン特集

エロ禁止のゲームボーイで魅せた！

本誌は、基本的にゲームボーイとゲームボーイカラーのソフトのみを扱い、アドバンスのソフトはランキングなどから外しているが、ゲームボーイがいかなる進化を遂げたのかを比較するために、ここのコーナーではアドバンスのソフトについて少し触れていきたい。ページ数の制限もあるので、せっかくなので、希少なセクシーシーンを集めて紹介していくことにしよう。

エロ・グロが交錯するSFアドベンチャー







SFアドベンチャーZERO ONE SP

ノンキ　2004年4月発売

奇妙な夢に悩まされていた主人公が肝試しに参加したことをきっかけに、様々な騒動に巻き込まれる。主要なストーリーは4つあり、145個ものエンディングがあるが、主人公がヒロインの一人に射殺されるなどバッドエンディングが多く、衝撃的な流血グロ画面もある。その暗さを救うかのように、ヒロインの水着姿、マニアックな画像、縦にダイナミックに揺れるおっぱいなど、ゲームアドバンスでは禁じ手のお色気要素が挿入されている。



微妙ながらも、お色気サービスに思わず興奮

女性キャラが多くギャルゲー風味のファンタジー世界





条件クリアで入浴シーンを堪能だ！

リヴィエラ〜約束の地リヴィエラ

バンダイ　2002年7月発売

精霊のすむ悠久の地「リヴィエラ」で封印されたはずの魔族が目覚める兆しがあらわるというストーリー。メインキャラクターが主人公を除き全員女性。無条件で主人公に好意を寄せており、個別設定の好感度でエンディングが変わる。元気娘からおっとり系、髪型もロングからショート、体型も微乳から巨乳まで揃うなど、萌え要素はゲームボーイアドバンス中でも屈指。条件をクリアすると発生する沐浴シーンは有名で、ヒロインたちの裸体を堪能できる。

ロリオタ向けに見えるがあくまでも女児向けゲーム







きせっこぐるみぃ

エム・ティー・オー　2003年1月発売

力を失い滅びつつあった魔法の国で、主人公の少女が特技の裁縫で人々を助けていく。ファンシーな世界観の女児向けゲームに見せかけて、実はロリオタ用ではないかという要素が散りばめられている「きせかえアドベンチャー」。主人公の着せ替えモードは下着こそ着けているものの、女児体型。レオタードを紺色に染めるとなぜか胸に名札が付いたり、うまく組み合わせるとスクール水着や体操着、メイド服まである。ほのぼのと楽しみたい。

水着姿やウェイトレスの制服
夏を疑似体験する恋愛シミュレーション



こんなシチュエーションに遭遇したら人生楽しいだろう。




Piaキャロットへようこそ!! 3.3

NECインターチャネル　2004年4月発売

アドベンチャー恋愛シミュレーションゲーム。ファミレスでバイトする主人公を取り巻く恋愛模様。主人公はヒロイン達に平等に接してご機嫌伺いしないと、目当ての子との恋をクリアできない。店のウエイトレスの制服は個性的で、メイド喫茶のような趣きだ。ヒロイン達も様々なタイプがいて、それぞれの悩みを聞いて励ましたり、さらに水着姿、入浴シーンなど萌えどころがたくさん。夏の青春を疑似体験できる。

吹き飛ぶスカート!
キャラに合わせた極上のパンツ設定



御馴染みのパンモロを再現だ!




魔法先生ネギま! プライベートレッスンだめですぅ　図書館島

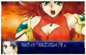
マーベラスインタラクティブ　2005年6月発売

赤松健原作の漫画作品「魔図書館島」が原作。カードバトルによる戦闘とダンジョン攻略で迷い込んだヒロイン達を救出する。原作・アニメでもおなじみの「爽やかお色気シーン」を、優れたグラフィックで完全再現。パンチラはもちろん、ヒロイン達のスカートが吹き飛ぶ画面いっぱいのCG演出によるお色気シーンは、バカバカしいながらも一見の価値あり。

戦闘には関係なくてもぷるんぷるん
「乳揺れカットイン」を本格搭載



巨乳ヒロインたちが動けば揺れるのは必然!




スーパーロボット大戦 J

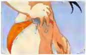
バンプレスト　2005年9月発売

キャッチコピーは「新たな審判の時、来たる」。バンダイのSD（スーパーデフォルメ）に登場したロボット達がクロスオーバーして夢の競演。ゲームボーイアドバンスとしては鮮明でスムーズな戦闘アニメは、プレイヤーを驚愕させた。女主人公と3人のサブパイロットの騎乗シーンで、胸が上下に揺れる「乳揺れカットイン」を、携帯機で本格的に搭載したことでも有名。暴走したり、女主人公のヤンデレな性格も面白い。

悩殺セクシーな麻雀バトルで
エグい股間のキリギリカットをゲット!



美女たちのドキドキするビキニ姿




スーパーリアル麻雀　同窓会

[illegible]　2004年11月発売

麻雀勝負に勝つことで、歴代の「スーパーリアル麻雀」に登場した、全ての女の子たちのグラビア写真を撮影するのがカメラマンであるプレイヤーの目的。ツワモノ女子との麻雀に勝つとミニゲームでコスプレ写真をゲットできる。「スーパーリアル麻雀」ファン向けのトリビアがちりばめられ、可愛い女の子達の股間やエグいアングルのカットが楽しめる。ゲーム自体は難易度が低いので勝ちやすく、サクサクと進んでセクシーカットが拝める。

乳房がピクピク揺れて「ツンデレ女」の着替えシーンも



少しばかりの背中ヌード。まあこれくらいは





妖怪道

フウ | 2003年3月発売

パズル要素を入れた戦闘が売りのRPGで、手帳を使って妖怪を集めて協力しながら、町内で起こる問題を解決していく。妖怪を育てるという意味ではポケモン系の流れ。戦闘システムは新しいが、やや単調かも。妖怪達の奇抜なアレンジや、クセのある女の子キャラには気合が入っている。キツネの妖怪が扮する女性キャラは巨大な乳房がピクピク揺れる演出や、ツンデレな女の子キャラのちょっとエロいシーンなども挿入されている。



上のように日本版では一部カット。下は北米版



期待の沐浴シーンは自主規制 北米版はよりオープン

ユグドラ・ユニオン

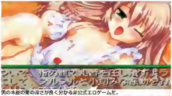
スティング | 2006年3月発売

剣と魔法の世界を舞台に、亡国の王女が仇敵の帝国との戦争を勝ち抜いていくシミュレーションRPG。敵味方含めて可愛い系のキャラデザインだが、戦闘で登場人物が次々と死ぬなど物語はハード。オリジナリティに溢れるが複雑すぎる操作性が特色。主人公の王女ユグドラの沐浴シーンがあるが、日本版は葉っぱで肝心な場所を隠して自主規制している。北米版のゲームアドバンスはより露出しているのでファンにとっては残念なことに。

任天堂非公式ソフトの極エロシーン!

ゲームボーイアドバンスで正規版のエロゲーは存在しないが、ネットでダウンロードした変換ソフトを使った移植版で遊ぶプレイヤーもいた。代表的なエロゲーを2つ紹介しておこう。

非処女設定の双子の姉妹に ロリファンが怒ってひと騒動に



男の本能の業の深さが良く分かる非公式エロゲームだ。





はじめてのおるすばん

ZERO | 2001年12月発売

留守番を任された主人公が、彼を慕っている双子の姉妹とひたすらセックスをやりまくるという内容。姉妹の外観は幼女キャラクターだが、冒頭では18歳以上と記述されている。とはいえロリ物定番のお漏らしシーンがあるなど、確信犯。発売前からロリオタの期待を集めていたが、発売直後にヒロイン達は実は非処女設定だったことが明かされ、失望したファンが怒って炎上を起こす騒ぎがあった。

エロゲーの名作をアドバンスで セックスで超能力を分かち合う



完全なエロゲー。任天堂は全く認めておりません



月姫

TYPE-MOON | 2000年12月発売

ビジュアルノベルエロゲーム。連続猟奇殺人事件に出会った主人公が、非日常の世界に入っていく。同人サークル「帽子屋インサイド」が頒布していた変換ソフト「輪廻月姫」でゲームボーイアドバンスでプレイできるようになる。以前性的暴行を受けていたという使用人・琥珀は、自らの体力を分け与えることで、対象の生命力を増幅させる能力を持つという設定のため、主人公との絡みは濃厚でエロい。

夢中になってプレイした記憶がよみがえる!

なつかしの名作ゲームボーイソフト列伝

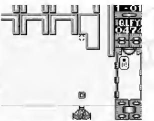
1200本超もリリースされたゲームボーイソフトの中には、今なお続く人気シリーズの原点となったゲームや、末だに語り継がれる名作がある。ここでは、大ヒットしたゲームから、マイナーながらも今なお高い評価を受けるゲームなど、厳選して30本紹介していこう。改めてプレイしてみれば、新たな感動があるかもしれない。

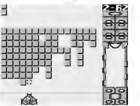


クイックス●クォース●スーパーマリオ2 6つの金貨●星のカービィ2●ネメシス●コナミGBコレクション VOL.1●スーパービックリマン 伝説の石版
ハイパーロードランナー●ロックンチェイス●ゲームで発見!! たまごっち●テトリスプラス●スーパーボンブリス●バイプドリーム●パワプロクンポケット2
ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠●RPGツクールGB●悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん●おいらじゃじゃ丸! 世界大冒険●Sa・Ga2 秘宝伝説
ドラゴンクエストIII そして伝説へ…●ワリオランド3 不思議なオルゴール●ゲームボーイウォーズターボ●ポケモンカードGB●遊戯王デュエルモンスターズ
ビートマニア●桃太郎伝説外伝●突撃! ポンコツタンク●ライサンダー●カエルの為に鐘は鳴る●エックス

クォース
(1990年3月16日)
コナミ

ヨーロッパ風のセンスが光るパズルシューティングゲーム！





和製ゲームはとても思えないデザインにBGMがクールだった。



クォース
(1990年3月発売)
コナミ





機体は6種類から選べる。選ぶ機体によってBGMが違ったりする。

コナミテイストが散りばめられた傑作パズルゲーム

コナミが発売したパズルゲーム。設定は「宇宙空間から飛来した『クォース』と呼ばれる異物を宇宙船で排除する」というもので、『グラディウス』など数々のシューティングゲームを開発したコナミらしい要素が取り入れられている。

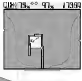
ゲームシステムは、迫り来る不定形のクォース（ブロック）を宇宙船から発射するブロックにより四角状にして消滅させるというもので、エリアが進むごとにクォースが迫るスピードが速くなるなど、発売時期に流行していた『テトリス』の影響を多分に受けていると推測される。特筆すべきはゲームデザインで、ゲーム内に登場する宇宙船は一般的なシューティングゲームのような近未来然としたものではなく、1902年のフランス映画『月世界旅行』に登場した宇宙船のような砲弾型の乗り物の両脇に羽ばたく天使の像が付属するというもの。

また、半沢紀夫氏によって作成されたBGMはテクノ調と、全体的にヨーロッパ・ルネサンス美術を連想させるデザインが施されているのだ。そのため本作が発売した当初は、「洋ゲー」だと思っていたプレイヤーも多かったという。

プレイヤーが操作する宇宙船は月世界旅行風以外にも複数選択可能で、海外版は「BLOCK HOLE」というタイトルで、宇宙船は日本のシューティングゲームのようなデザインが施されている。このように非常に独特な要素を持つ同作は根強いファンも多く、任天堂が配信する「バーチャルコンソール」では新機種が発売されるたびに配信されている。

なお、2000年代前半には携帯電話向けアプリとして各キャリアに配信されていた『クォース』であるが、なぜかスマホのアプリにはなっていない。同作は横移動とブロック発射という非常にシンプルなゲームシステムであるため、スマホでプレーするには最適なものだ。世代を超えて楽しめるゲームなので今後のアプリ化をぜひ期待したい。



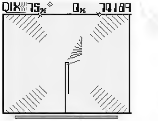


5000点で1機回復するので、序盤のステージはなるべく高い得点でクリアしたい。



クイックス
(1990年4月発売)
任天堂

任天堂発売の異色作！無機質なゲームデザインのアクションパズル





敵機「クイックス」に触れると、自機は四散する。ゲームオーバー画面にはマリオが登場。

アメリカで大ヒットしたアーケードゲームを移植

1981年に稼働開始したタイトー製のアーケードゲームを原作とする『クイックス』のゲームボーイ移植版。1990年に任天堂から発売され、「全米ナンバーワン」の触れ込みもあってヒット作となった。アーケードでは「陣取りゲーム」としても知られ、背景のヌードイラストを拓いていくようなクローンゲームも稼働していた。

白いフィールドに向かって、Aボタンを押しながらマーカー（自機）を移動させると、軌跡が通路になり、軌跡で囲った部分が領土にカウントされる。この領土が、全体の75%を越えたらステージクリア。フィールド上をくねくねと動く竜巻のような敵機「クイックス」や、軌跡の上を追いかけてくる敵機「スパーク」に自機が衝突すると1ミスになり、3ミスでゲームオーバーになる。

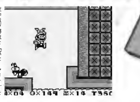
囲った部分は、クイックスのいない側が自分の領土になるので、理論上、領土を100%にすることはできない。75%を上回る分についてはボーナスとして得点が加算されるが、高得点を目指そうとすると、クイックスとの衝突の危険は増す。また、クイックスを囲い込むための罠を仕掛けて待ち構えていても、スパークが賢く追いかけてくるので、袋のネズミになることは免れない。俊敏さと慎重さがともに要求される。

自機をピクセル単位で自由に操作できるので、ゲームボーイの画面が広く感じる。画面上に図形を自由に描画しているような気分になれるゲームは、ゲームボーイではこの『クイックス』が初めてだった。隣で誰かがやっているのを見ると、自分もやりたくなる、そんなゲームだったのだ。

古典的なアーケードゲームらしく、総じて無機質なゲーム画面になっているが、任天堂から発売されたということで、エンディングにだけマリオが出演している。ゲームオーバーになったときの獲得スコアに応じて、コスプレをしたマリオが画面に登場する。

城を取り戻せ！ ゲームボーイ最高の『マリオ』ゲーム





空中戦が得意な「バニーマリオ」を使うと攻略がラクに。上下の動きがカギになる。





「カバ」の鼻水でふわふわと飛行しながら、宇宙のステージ「スペースゾーン」を目指す。



スーパーマリオランド2 6つの金貨

(1992年10月発売)

任天堂

とっつきやすさと爽快感は さすがのスーパーマリオ！

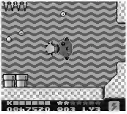
前作『スーパーマリオランド』は、ファミコンの大ヒット作『スーパーマリオブラザーズ』をゲームボーイで再現しようとした跡が見て取れたが、続編の『6つの金貨』は、スーパーファミコンの『スーパーマリオワールド』の影響が強くなっている。こちらにはヨッシーこそ登場しないものの、等身が大きくなったマリオの操作感覚は『ワールド』のそれをうまく再現できている。

6つの「ゾーン」にはそれぞれ特徴的なボスキャラがおり、倒すことで金貨が手に入る。この金貨は、ラスボス「ワリオ」の待つ城のカギになっており、すべて集める必要があるが、ゲームオーバーになると金貨は消滅してしまう。

シャボン玉で移動する「カバ」面、身体が軽くなってジャンプの距離が大きくなる「スペースゾーン」など、上下の移動が攻略のキーになるステージが多い。『マリオ』シリーズ中では難易度は低いほうに入るが、「スペースゾーン」の第2ステージなど、難所もあるので一筋縄ではいかない。ゾーンごとに隠しステージが用意されているが、見つけること自体が至難なケースも。

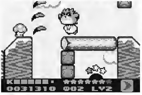
ちなみに『6つの金貨』は、世界観としては前作『スーパーマリオランド』のものを踏襲しており、前作ラスボスのタタンガが中ボスとして登場するが、前作ヒロインのデイジー姫は登場しない。本作のマリオは自分の城を取り戻すためだけに戦っており、「姫」がいない珍しい作品になっている。『ランド』のヒロインがピーチ姫ではなかったことで、「マリオは浮気者」というそしりを受けていたため、こういう設定になったのかも。

ゲームボーイのアクションゲームとしてナンバーワンの誉れ高い名作でありながら、3DSの『バーチャルコンソール』に配信されただけで、リメイクの対象にはなっていない。本作にしか登場しないチャーミングなボスキャラも多く、『マリオ』ファミリーから存在が忘れられてしまうのはもったいないところだ。



空では「クー」が、海では「カイン」がカービィをフォロー。3匹とも可愛い。





星のカービィ2
(1995年10月発売)
任天堂





ハムスターの「リック」。空は飛べないが、攻撃でカービィをサポートする。

仲間×コピー能力で攻撃のレパートリーが増加！正統進化の続編

孤独な戦士カービィに頼れる仲間が

第1作がスマッシュヒットとなった『星のカービィ』は、93年発売のファミコンソフト『夢の泉の物語』で、飲み込んだ敵の攻撃ワザをコピーするという能力を身につけてパワーアップ。そんな『カービィ』の3年ぶりのナンバリングタイトルがこの『星のカービィ2』で、『夢の泉の物語』を含めるとシリーズ第3作にあたる。ボリューム増に応じ、メモリーバックアップも搭載。

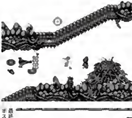
「まわりの動くものはすべて敵」という過酷な状態でひとり戦ってきたカービィに、本作では心強い味方たちが登場する。かわいいハムスターの「リック」、凛々しいフクロウの「クー」、マヌケな魚の「カイン」の3匹の仲間はそれぞれ、「陸」「海」「空」と対応した名前になっている。特定の中ボスを撃破し、ズタ袋の中から救出することで仲間になり、一緒にいる間はカービィの代わりにダメージを受けてくれる。

『夢の泉の物語』では多彩なコピー能力でプレイの幅が拡がったが、本作では、「コピー能力」×「仲間」で攻撃手段が変わる。敵を呑み込んだときのコピー能力は「バーニング」「ストーン」などの7種類に絞られているが、カービィ単身の場合と、3匹の仲間のいずれかがいる場合でモーションが異なるため、実質28種類の攻撃が可能。「リックとストーン」「クーとカッター」「カインとスパーク」など、相性のいい組み合わせを見つけることで、攻略がグッとラクになる。

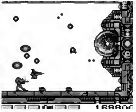
パズル的な謎解き要素として「虹のしずく」集めがある。「虹のしずく」の隠し場所の入り口には、特定の仲間コピー能力の組み合わせでしか壊せないブロックがあり、試行錯誤するのが楽しい。真のラスボスと対決するには、この「虹のしずく」をすべて集める必要がある。

前作に引き続き低年齢層がターゲットで、難易度は高くないのだが、この「虹のしずく」集めがかなり難しく、真のラスボス「リアルダークマター」を撃破するためには、それなりの根気が必要だった。

ネメシス
(1990年2月発売)
コナミ



後半は地形が複雑でスペースも狭い。画面が小さいので操作が難しい。



最終ステージは敵の攻撃が最も激しく、ラスボス戦は手に汗握る迫力。



ネメシス
(1990年2月発売)
コナミ





コナミの看板タイトル『グラディウス』シリーズの名曲がステレオサウンドとなり、ゲームボーイで復活した。ファンには嬉しい要素だ。

緻密なグラフィックはさすが！ラスボスの巨大さは超圧巻！

激熱！ さすがはコナミの横スクロールシューティング！

コナミから発売された横スクロールシューティングゲーム。タイトルはゲームボーイ版のオリジナルだが、基本的なシステムは、同じくコナミのファミコン版『グラディウス』を踏襲している。

ゲームの舞台は、「惑星ネメシス」。全5ステージとエキストラステージ（ボーナスステージ）からなる。それぞれに特色があり、ステージ最後に控える中ボスを倒せば次のステージに進める。

ステージ1は、火山がそびえる洞窟。ステージ2は、巨大な生物の細胞の中。ステージ3は、イオンリングを吐くモアイ像が並ぶ。ステージ4は、破壊できない骨が浮遊する。ステージ5は、ラスボスの「マザーコンピュータZ」が待ち受ける要塞となっている。

自機の主な攻撃方法は三つ。地上へ投下する「ミサイル」、前方二方向に発射する「ダブル」、前方に発射する「レーザー」である。ただし、ダブルとレーザーは併用ができないため、必要に応じて攻撃方法を切り替えねばならない。

『グラディウス』と比較すると、レーザーが単発だったり、フォースフィールド（敵の攻撃を防ぐバリア）の耐久力が敵弾5発から3発に減っているなど、自機の性能が劣化しているため、難易度はやや上がっている。

また、グラフィックがモノクロのため、パワーカプセルの種類は形状の違いで見分けられるよう工夫されている。例えば、自機のパワーアップカプセルは四角く、画面上の敵を全滅させるカプセルは丸いなどだ。

ファミコン版『グラディウス』レベルのクオリティーを期待していると、そのシンプルさに少しばかりガッカリするかもしれない。しかし、ステレオサウンドで再現されたお馴染みのBGMには感動する。それに、移動しながらシューティングゲームが楽しめること、ゲームボーイ初期の作品ということを考慮すれば、十分及第点のソフトではないだろうか。



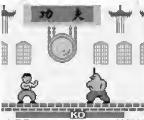


過去のコナミ作品が色々入って、お得度高し！



デフォルメされた『ときメモ』のキャラ。





伝説の『イー・アル、カンフー』が復活ッ！ ゲームボーイでもできると興奮したファンも多かった。

コナミ
GB コレクション
(1997 年 9 月発売)
コナミ

回顧主義と言うなかれ歴史を辿ったシリーズ

コナミが過去に発売したゲームボーイタイトルを4作品収録したもので、1997年から1998年にかけて4作が発表されている。全作品でゲームメニューの案内役として、コナミが発売した恋愛シミュレーションゲーム『ときめきメモリアル』のキャラを使用。VOL、1に収録されている作品は、『グラディウス』と『魂斗羅』、『悪魔城ドラキュラ』のゲームボーイ版『ドラキュラ伝説』、『コナミレーシング』と、まさにコナミ製ゲームを代表する陣容。ちなみに『グラディウス』は、オリジナル発売時は『ネメシス』と欧米版に沿ったタイトルが付けられ、レーザーが単発すつしか打てないなど自機の性能がファミコン版に比べ低下しているのが特徴。

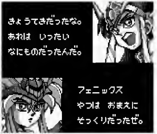
VOL、2も『ツインビーだ！』、『がんばれゴエモン』など、コナミの代表作が収録され、お得度は高かった。1998年2月に発売されたVOL、3に収録された『イー・アル・カンフー』は、かつてアーケードゲームで一世を風靡した格ゲーの元祖ともいうべきアクションゲーム。「リー・ウーロン」というステレオタイプな中華風の名前を持つ主人公が「メンマの塔」という投げやりな名前の悪の巣窟に乗り込むというもので、後の『ストII』を連想させる1対1の対戦格闘システムが採用されている。

VOL、3のわずか1ヶ月後に発売されたVOL、4は、『クォース』など収録作がややマニアックなもの。『パロディウスだ！』はグラディウスのセルフパロディー版ともいうべき内容で、自機がタコなどふざけたキャラクターにもかかわらず、難易度は高めとなっていて、コアなファンが多い作品。『フロッガー』のオリジナル作は1981年に発売されたが、現在でも根強い人気を保っている。

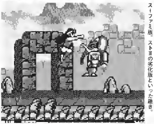
発売する作品が過去の続編やリメイクばかりで「懐古主義」化していると言われる現在のコンシューマーゲーム事情だが、20年前からあるといえば、最近の流れとばかりは言えないのかもしれない。

スーパービックリマン
伝説の石板
(1992年12月発売)
ユタカ





空前のブームとなったおまけシールがゲームになった!



スーパーファミ版。ストIIの劣化版といった趣き。





腐女子向けらしく、キャラ画像は美麗だった。

キャラクター豊かな横スクロールアクション!

1980年代、ロッテの菓子「ビックリマンチョコ」のおまけシール「悪魔vs天使」シリーズは、バリエーション豊富なキャラと壮大な世界観が話題を呼び、空前の大ヒット商品となった。「スーパービックリマン」はビックリマンブーム末期の1991年に発表された外伝的作品で、コミカルな雰囲気が持ち味のオリジナル作に比べてサイバーパンク風の世界観となっている。

1992年から放送されたTVアニメ版は、美少年、美少女キャラが数多く登場し、彼らが傷つき苦悩する場面が頻発する、今でいえば「腐女子向け」ともいえるアニメだった。アニメ放送から約半年後に発売されたゲームボーイ版は、失われた5つの石板の破片を探し出すことを目的とするオリジナルストーリーで、横スクロールのアクションゲーム。

操作性は十字キーで左右移動、Aボタンでジャンプという「スーパーマリオ」などと共通の一般的なもの。ライフゲージと共通の「理力」と呼ばれるパワーアップ用ゲージが設置され、理力が蓄えられると「サイバーアップ」と作品内で呼称される変身機能が解除される。サイバーアップ後、プレイヤーキャラは空を飛べるようになり、その状態で理力を蓄えると必殺技が使えるのだ。

プレイヤーキャラは主人公の「フェニックス」と二番手キャラの「ビシュヌ・ティキ」で、3面以降は任意でキャラを選択することが可能。基本的な性能は変わらないが、サイバーアップ後に若干リーチが長くなるビシュヌ・ティキの方が使いやすいという声が多かったとか。

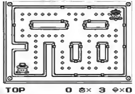
なお、少々余談だが、「スーパービックリマン」はスーパーファミコンでも対戦格闘ゲーム化されたが、グラフィック、操作性共に劣悪で一世代前のファミコンソフトと見間違うようなものだった。しかも番組放送途中にゲーム化されたため、使用キャラもわずか8名。流行に乗った安直なゲームシステムでこちらは、クソゲー呼ばわりされてしまった。

まんまるルパンを操作して逃げながらコインを回収するドットイートアクション！



ステージ開始前に挿入されるデモ画面。泥棒っぽいBGMがワクワクするし、辺りをキョロキョロしながら銀行に入っていくルパンが可愛い。





ガリバー装置やワープ扉など意地悪な仕掛けがルパンの行く手を阻む。



一定のコインを拾うと、無敵になるダイヤやドル袋が画面中央に出現。

ロックンチェイス
(1990年5月発売)
データイースト

軽快なBGMが楽しい♪ けいどろ版パックマン!?

1990年、データイーストから発売されたドットイートアクションゲーム。

このゲームの主人公は「ルパン」。銀行に盗みに入ったが、通路にコインを落としてしまったため、それらのコインを拾い集めていくという設定。気分だけは、もうあのルパンになって楽しむのが吉だ。

警官たちが追いかけてくるので、追跡から逃れつつ、コインを集めきることが目的だ。例えるならば、「パックマン」のケイドロ版と言えるだろう。

全6ステージからなり、各ステージ3面構成。また、各ステージ前にチュートリアルを兼ねた練習面がある。十字キーでルパンを操作し、警官に捕まらないようコインを集めて回る。追いかけてくる警官にはそれぞれ特徴があり、足が速かったり、先回りが得意だったりするので少々厄介だ。

ルパンが通過した通路は、AもしくはBボタンでシャッターを閉めることができるので、警官を足止めできる。タイミングが良ければ、シャッター&シャッターで閉じ込めることもできるが、うっかり自分の逃げ道を塞いでしまうこともあるので注意が必要だ。また、画面中央にダイヤが出現するので、それを取るとしばらく無敵になり、警官を弾き飛ばすことができる。

そして、通路にあるすべてのコインを拾いきれば面クリアとなり、さらにステージをクリアすると、ボーナスステージでスロットゲームにチャレンジできる。このスロットは、各ステージで取ったダイヤの数だけプレイでき、ルパンの残機を増やせる。

見やすいグラフィックはさることながら、ゲームのシステムもシンプルで、説明書を読まなくてもすぐにプレイできるのが特徴。かわいらしいキャラクターデザインや、ゲームの雰囲気にバッチリ合った軽快なBGMも良い感じ。ゲームボーイという携帯ゲーム機にバッチリとハマった、大人も子供も楽しめる良作である。





テンポも難易度も大幅にアップして、やりごたえも満点。

あの世界的大ヒット作がさらに進化してGBに登場!



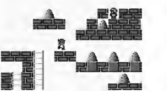
海外版パッケージ。やはり「濃い!」



ハイパーロードランナー

(1989年9月発売)

バンダイ



GBに移植されても、一目見れば分かるのが「ロードランナー」。

裏面に行ける追加要素も難易度はさらにアップ!?

1983年にアメリカ人プログラマー「ダグラス・E・スミス」により開発されたパズルアクションゲーム『ロードランナー』は、アクションゲームながらプレイヤーが操作するキャラが穴を開け、敵キャラを倒すという、パズルゲーム的な要素を持つことが受けて、世界中で大ヒットした。

『ハイパーロードランナー』は、バンダイが初めて発売したゲームボーイ用ソフトで、同社にしては珍しくアニメや特撮番組とのタイアップ企画ではない。なお、オリジナル版はSF風だったキャラクターデザインから、当時の流行を反映してか、RPG風に変化している。

基本的なシステムはオリジナル作とほぼ同様だが、キャラの移動スピードがはるかにアップしておりプレーしやすさが格段に増した。最大の相違点は大半の面に扉が設置されており、鍵を手に入れることで扉が開き、裏面に行くことが可能になったことだ。ただし、表面と同じくクリアするには金塊を全て集める必要がある。

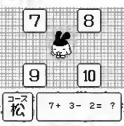
さらに、裏面に一定時間滞在すると扉が閉まりクリア不能になってしまうため、ただでさえ高い同作の難易度にさらに拍車がかかっている。あまりに難易度が高いゲームはクソゲー呼ばわりされることが多いが、この歯ごたえのある難易度こそロードランナーといえるだろう。

なお、オリジナルステージを作成するという現在の『スーパーマリオメーカー』を思わせるシステムが採用されており、絶対にクリア不可能な面をわざと作成し、友人にプレーさせるという鬼畜な遊びも一部で流行した。

現在、オリジナル作はスマホ用アプリに移植されているため、いつでも手軽にプレーすることが可能。

ちなみに海外発売版では写実的なイラストが描かれた『ロードランナー』のパッケージ絵だが、日本のファミコン版ではポップなものに変更された。

品薄だったたまごっちの救世主！
育成シュミレーションの良作！



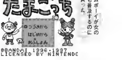


ミニゲームも豊富にあって、ゲームボーイの特性をうまく生かした移植だった。



ゲームで発見!!
たまごっち
(1997年6月発売)
バンダイ





ゲームボーイが女の子にも普及するのに一役買った。

話題にのってミリオンヒット GBでもシリーズ化に

バンダイが1996年11月に発売した電子ペット『たまごっち』は、画面上に現れたゲームと同名のキャラを育成するというもので、排泄をしたり、長期間餌を与えないと死亡するなど、実際のペットに似たリアルさが評判を呼び、売り切れ店が続出するほどの人気商品となった。

『ゲームで発見!! たまごっち』は、電子ペット版たまごっちが品薄状態になり生産が追いつかなかった時期に発売されたソフトで、いわゆる「代替品」的な扱いだった。

そのためかなりの急ごしらえで製作されたと予想されるが、電子ペット版に搭載された機能はほぼ全て踏襲され、キャラに与える食べ物の種類が増えたり、「あたま」、「からだ」といったパラメーターが追加されるなど、むしろバージョンアップ版といった内容。

ゲームボーイの電源を入れている間しかキャラが成長せず、「リアルタイムでキャラが成長する」という最大の魅力が失われてしまった点はあるが、そのほかでは円滑にプレイするための工夫が施されており、全体では良作として受け入れられた。

本作が140万本以上のヒットを記録したことを受け、わずか4ヶ月後には『ゲームで発見!! たまごっち2』も発売。こちらは、森や海を探索して卵を探すというRPG的な要素が取り入れられた作品で、前作の不満を解消した作品だった。

『2』の三ヶ月後に発売された第3弾『オスッちとメスっち』は、ゲームボーイ版では初めてリアルタイム性が導入されたが、数々のやりこみ要素が削除され、単なる電子ペット版の移植といった趣になってしまい、前2作に比べ大幅に売り上げが低下した。

1年足らずでブームは終了し、今でいえばスマホアプリの『ポケモンGO』のような感じだったたまごっちだが、2000年代以降も、何度も新作が発売されており、現在は「サンリオ」、「おでんくん」など他作品とコラボした作品が発売されている。

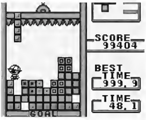
異彩を放つパズルモード 実態はほぼオリジナルゲーム

本家テトリスには存在しない形状のブロックが落ちてくるのが特徴。





テトリスプラス
(1994年6月発売)
ジャレコ







苦肉の策で「灰色」を採用し、3色を塗り分けた。

従来のテトリスに加えてパズルモードも楽しめる

1990年代初頭に一大ブームを巻き起こし、ゲームボーイ版が400万本以上の売り上げを記録した『テトリス』だが、その後より複雑な戦略要素を持つパズルゲームや日本人好みのキャラクターの個性が豊かなゲームも登場し、いわゆる〝落ちゲー〟の主役の座は変わりつつあった。

今一度のブームの再現を狙ったメーカーは、新機能を取り入れたテトリスを発売。そのうちの一つが『テトリスプラス』であり、テトリスという名を冠しているものの、白・黒・灰色の3色のブロックが存在し、同じ色のブロックをつなげて消滅させるという、任天堂の『ドクターマリオ』を参考にしたようなゲームシステムになっている。

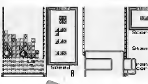
ステージには最初からランダムに固定ブロックが配置されており、それらを全て消滅すればステージクリアとなる。

また『ドクターマリオ』のシステムを改善したと思わしき部分も散見し、カプセルを消滅させるためには4個同色を繋げる必要があった『ドクターマリオ』に比べ、『テトリスプラス』は3個で消滅し、落下するブロックは同色が重なっている部分が必ず存在するため消滅しやすく、よりスピーディーな展開が楽しめるようになった。

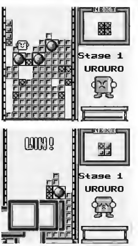
またステージの最下方には「フラッシュ」と呼ばれる光を放つブロックが存在し、これを消滅させればステージ上の同色のブロックが全て消滅するという、強い爽快感が味わえるシステムを採用している。このように実質的にはオリジナルゲームといえるテトリスプラスだが、本家『テトリス』のような大ヒット作までには至らなかった。

なお、『テトリス』の版権は様々なゲーム会社が獲得しているため、2010年代以降もセガのパズルゲーム『ぷよぷよ』とコラボした『ぷよぷよテトリス』、オリジナル作開発元から公認ライセンスを受けた『テトリスアルティメット』など、様々なアレンジ版が発売されている。

『テトリス』シリーズ屈指の難解さでも爆発は爽快！



問題を解いていく「CONTEST」モードと、延々続ける「TRAINING」モードがある。まずはルールを把握したい。



「FIGHT」モードでは、敵キャラが積み上げたブロックのまわりをうろついて妨害してくる。爆発でダメージを与えよう。



スーパーボンブリス

(1995年3月発売)

BPS

ファミコンで好評だった『ボンブリス』を移植

ファミコン向けに開発された落ち物パズルゲーム『ボンブリス』をブラッシュアップしたもので、ゲームボーイ版とスーパーファミコン版が同時発売された。クレジットに『テトリス』原案者のパジトノフ博士が名を連ねていることからも、本家『テトリス』の系譜に連なる作品だといって差し支えないだろう。発売元はBPS。

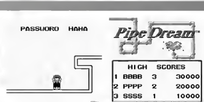
操作方法は『テトリス』と同じだが、普通にラインを揃えるだけではブロックは消えない。ランダムに落下する『爆弾ブロック』を含むラインを揃えることで、爆弾ブロックが爆発して、横に並んだ一定数のブロックが消滅する。また、爆弾ブロックは誘爆するので、複数の爆発が連鎖的に起こることが多い。

爆弾ブロックを正方形に4つ集めることで、強力な「デカボム」が誕生する。デカボムは縦横に正方形の爆風をつくるので、爆弾のない列のブロックを消滅させたいときには、デカボムをたくさん作る必要がある。どうやってたくさんのデカボムを誘爆させるかが『ボンブリス』攻略の最大のカギになる。また、同時に複数の列を揃えると爆発は大きくなるが、爆風の大きさを決める規則は複雑なものになっている。

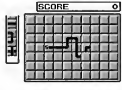
『スーパーボンブリス』では、一人用の「FIGHT」モードを実装。『ぷよぷよ』風の対戦なのかと思いきや、画面上を動き回るお邪魔キャラに爆弾でダメージを与えていくというシステム。爆弾を普通のブロックに変えるなど、裏をかいたような妨害をしてくるためかなり難しい。

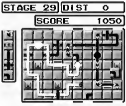
『テトリス』のように〝見たまんま〟で遊べるというよりも、爆発量などを計算してプレイする必要があったため、とっつきにくさは否めない。大爆発でブロックを消し飛ばす爽快感はあったが、どちらかというと『ぷよぷよ』の連鎖のほうが玄人に好まれた。『ボンブリス』も、一定のコアなファンを獲得したものの、『テトリス』に代わるパズルゲーム界のスタンダードの座を射止めることはできなかった。

最高難易度に挑戦して『パイプドリーム』の奥深さを知れ！



ステージクリア後に流れるデモ画面。エンディングではペンギンの水槽に水が満たされる。





後半では水の流れる方向が限定されるパイプも出現し、より難しくなる。



パイプドリーム
(1990年6月発売)

BPS

お手軽だけどのめり込むGB初期のパズルゲーム

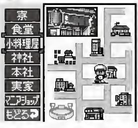
ゲームボーイ発売直後にブレイクし、普及の立役者となったゲームといえば『テトリス』。ひとりで黙々と挑戦できるパズルゲームというジャンルは、当初のゲームボーイの屋台骨となった。１９９０年に発売された『パイプドリーム』も、そんな初期ゲームボーイのパズルゲームのひとつ。１９８８年にはファミコン向けの『テトリス』の発売元となったBPSが、本作でも発売元となっている。ファミコン版『テトリス』では操作性が難とされたが、本作は見たまんま、の操作ですべてプレイできるため、問題はない。

正方形のパイプのブロックをつなげて、水道管をなるべく長くつなげていくのが目的。画面右上に表示される「DIST」の値に達するまでパイプを伸ばさなければならない。終着地点を示す「Eパイプ」のあるステージでは、「DIST」の値だけでなく、水道管をEパイプで終わるようにつなげていかないとクリアにならない。条件を満たさない状態で、排水される水が行き場を失うとゲームオーバーになる。

Eパイプの出現しない序盤ステージはそんなに難しくないため、初見でも10ステージくらいはクリアできるだろう。十字のパイプを使うと流路を交差させることができ、これを使って大きい面積を囲むようにパイプを配置すると高得点のボーナスが得られる。

次に配られるパイプは、画面左端にいくつか表示されているが、ゲーム開始時に最高レベル「5」を選択するとこれが1つしか表示されないため、完成形を予想するのがグッと難しくなる。また「レベル5」では水の流速が段違いに速くなるため、ひとつのミスが命取りになってしまうことも。全36ステージがあるが、最後のパスワードコンティニューはステージ28なので、「レベル5」で完全クリアするのは至難の業だ。

わかりやすい内容ながら遊びごたえもあるという、携帯ゲーム機向けらしい名作パズルゲームである。



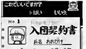
パワプロクンポケット2
(2000年3月発売)
コナミ





練習したり、街をうろついたりして選手を育成し、試合で活躍させる。ただ、バッティングはかなり難しい。





「親会社に見捨てられた哀れな球団」という設定。まさかこの数年後に「球界再編」の騒動が起こるとは……。

ダメダメチームのリストラ危機を乗り越えろ!!

歴代パワポケの中でも最高難易度のゲーム!!

『パワプロクンポケット』、通称『パワポケ』シリーズの第2作。1994年から続く『実況パワフルプロ野球』シリーズの携帯ゲーム機向けスピンオフシリーズで、野球の試合を楽しむというよりも、「サクセス」モードで選手を育成するのが目的になっている。

後に本家『パワプロ』を上回る人気作品に成長し、ナンバリングタイトルは、『FF』に匹敵する脅威の『15』まで作られたほか、スマホアプリも制作された。

前作では高校野球がテーマだったが、本作ではプロ野球の世界が舞台で、実在の12球団（2000年当時）がすべて実名で登場する。ゲームスタート時に「すきな球団」を選ぶことになるが、主人公が所属するのは超・弱小球団の「ドリルモグラーズ」で、野球の練習をしつつ、アドベンチャーパートをこなして球団解散の危機に怯えるモグラーズを再建していくことになる。「彼女」候補が4人おり、恋愛ゲームのような要素も。

「モグラーズ」の苦境はすさまじく、食堂で振る舞われるのも、メザシや桜漬けといった質素な食事ばかり。2子を持つ同僚の家では、あまりの貧しさに、電気とガスが止められている。全体を通してコメディテイストが貫かれており、ストーリーにはボリュームもあるので感情移入できる。ただ、ストーリーの進行がランダムイベントの発生に依存しているため、主人公が好成績を積み重ねるだけでは「モグラーズ」の球団解散を免れることはできない。

初代『パワポケ』に彼女の死亡ENDがあるなど、鬱ゲーとしても密かに知られている同シリーズだが、本作の〝裏サクセス〟のテーマは「野球と戦争」。主人公が敵兵に殺されるほか、赤痢やコレラも流行しているなど壮絶な内容となっているため、200週を生き延び、スキルを身につけて生還できる可能性は極めて低い。歴代『パワポケ』中でも最高難易度のゲームと言われるゆえんとなっている。

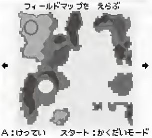


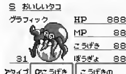
RPG ツクール GB

(2000年3月発売)

アスキー

どこでも手軽に オリジナルゲームが作れる!! 初心者向けの『ツクール』





ゲームボーイソフトということもあり、敵キャラなどの各種設定はカンタンに作れるようになっている。





最初は「サンプルゲーム」や友だちの作ったゲームを遊んで、『RPGツクール』でできることを学んでいこう。

GB版は通信ケーブルでのデータ交換が可能!

2000年当時、『SUPER DANTE』と『2』の2作がスーパーファミコンで、『3』がプレイステーションで発売されていたゲームエディタ『RPGツクール』シリーズのゲームボーイ版。ゲームボーイの画面上で、仲間キャラや敵キャラのステータス、街やダンジョンの構造、そこで起こる会話などのイベントなどを作成し、『ドラクエ』風のRPGを完成させていく。

基本的には据え置き機向けに作られた『ツクール』3作と変わらないが、対象年齢層の低いゲームボーイソフトということもあって、手軽に作るための工夫が各所にこらされている。たとえば、敵キャラの行動パターンは「攻撃型」「補助型」などから選べる仕組み。自由度は据え置き機版のほうが高いが、そのぶんキャラクターの設定などに個性を活かせば、じゅうぶん遊べるゲームを作ることができる。

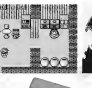
唯一の難点はボリュームで、作れるマップやイベントの数には厳しい制限があるため、「長く遊べるゲーム」を作ろうとすると、どうしても戦闘の回数に頼らざるを得ない面があった。デフォルトのエンカウント率も高く設定されており、敵キャラの種類もそんなに増やせないので、作る側が工夫しないと、ゲームは単調になりがちだった。

ゲームボーイらしく、通信ケーブルを使ったデータ交換に対応。これにより、アイテムを作る係と敵キャラを作る係を分担してゲームを作るようなことが可能になっている。ただし、各自が好き勝手な設定をするとゲームバランスが崩壊してしまうので、テストプレイで数値などをすり合わせる必要があった。

後に携帯ゲーム機向けに「うちゅう人田中太郎」とコラボした『RPGツクールGB2』が作られたほか、2003年にはゲームボーイアドバンス向けに本格的な内容の『RPGツクールアドバンス』がリリースされ、そちらは完成度の高さと出荷本数の少なさから、プレミアソフトにもなっている。

『ドラスレ』とはシステムが大幅に変わり、操作性も良く遊びやすい2DアクションRPGになっている。難易度もそれほど高くないのでクリアまで楽しくプレイできる。









モンスターとの戦闘では、武器を装備しないと攻撃できない。まずは町で装備を整えてから出発しよう。



『ドラスレ』シリーズの名前と世界観を借りたオリジナル2DアクションRPG

ドラゴンスレイヤー外伝
眠りの王冠
(1992年3月発売)
エポック社

職業はナイトが最強 最終的には全職業クリアを目指せ！

日本ファルコムが80年代前半にリリースしたパソコン用ゲーム『ドラゴンスレイヤー』シリーズの外伝に当たる作品。『ザナドゥ』『ロマンシア』『ソーサリアン』など、有名な作品が『ドラスレ』シリーズに名を連ねているが、本作はまさに初代『ドラゴンスレイヤーI』の外伝となっている。

本作をリリースしているエポック社がゲームボーイ向けに『ドラゴンスレイヤーI』を移植しており、その流れで外伝の開発とリリースが決定したものと思われる。1作目から『ドラスレ』シリーズをプレイしてきたコアなプレイヤーにとっては、外すことのできない注目作でもあった。

ある日ドラゴンを封印していた『眠りの王冠』と呼ばれる宝石をはめ込んだ4個の王冠が散ってしまい、復活したドラゴンの力で世界をモンスターに支配されてしまう。プレイヤーは勇者となり、ドラゴンを倒して4個の宝石にドラゴンを封印するため、冒険の旅に出る。ちなみに『ドラスレ』と本作『ドラスレ外伝』がリンクするキーワードとして「王冠」があることに気付くプレイヤーは、なかなかのマニアだ。

プレイヤーはナイト、ウィザード、ハンター、タンカーの4種類の職業から一つを選んでスタート。職業によって難易度の違いはあるものの、一度どれかの職業でクリアできる腕を付けてしまえば、他の職業でもクリアできるバランスになっている。一番クリアしやすい職業はナイトなので、初めてプレイする場合はナイトがオススメだ。

システムは4方向スクロールのアクションRPGで、『ゼルダの伝説』や『イース』に近いゲーム性になっている。謎解きをしつつ、シームレスにゲームが展開していくアクションRPGが好きな人にはオススメしたい1本である。

ゲーム途中でスフィンクスの出す問題を回答しないと先に進めないイベントがあり、これがなかなかのイジワルさ。回答するのは〝法則〟を理解してからにしよう。

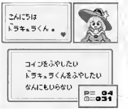
ドドラキュラくんが活躍するコミカルアクションゲーム！

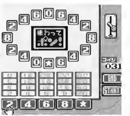


世界観は『悪魔城ドラキュラ』シリーズを踏襲しているものの、全てがコミカルな表現へとアレンジされている。おどろおどろしさはなく、明るく楽しい雰囲気で統一されている。









ステージクリア時にはコインを使って様々なミニゲームがプレイできる。残機を増やすチャンスだ！

悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん

(1993年1月発売)

コナミ

GB版はファミコン版の続編的ストーリーだ

1986年にディスクシステム用ソフトとしてリリースされた『悪魔城ドラキュラ』は現在でも新作がリリースされ続けている人気シリーズだ。表現が3Dになったり、対戦格闘ゲームになったりと様々なシリーズ展開がされていく中で、異端中の異端だったのがここで紹介する『悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん』。

ドラキュラ伯爵の息子であるドラキュラくんが主人公となり、魔王ガラモスを倒すために冒険に出るというストーリー。オリジナルはファミコン版で、ゲームボーイ版は移殖に当たるのだが、ストーリーは復活した魔王ガラモスを倒すために冒険に出るという、続編扱いになっている。また、オリジナルにあったゴシックホラーのテイストがコミカルテイストへとアレンジされており、音楽面でもステージ1のBGMが『悪魔城伝説』の「Beginning」を明るく軽快な曲調に大胆アレンジしたものになっている。

システムは横スクロールのアクションで、通常攻撃の妖気弾と、ステージをクリアするごとに増えていく6種類の特殊攻撃を使って攻略していく。

ちなみに特殊攻撃はファミコン版で一度覚えているのだが、続編のゲームボーイ版では「思い出した」という設定で取得できる。ジャンプ中に空中制御ができるなどドラキュラくんの操作性も抜群で、アクションとしての完成度は非常に高い。

全9ステージで、舞台はニューヨークやピラミッド、更には宇宙にまで及ぶ。ステージクリア時には道中で拾ったコインで遊べるミニゲームがあり、残機を増やすことができる。また、ファミコン版にはなかったパスワード方式が採用されており、攻略もしやすくなっている。

グラフィックや雰囲気は子供向けといった雰囲気だが、中身はしっかりと骨のある2Dアクションに仕上がっており、大人が遊んでも充分楽しむことができるオススメの1本である。



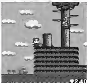
ボス戦の前には必ずビジュアルシーンが挿入される。じゃじゃ丸くんがなかなかのイケメンである。



初のゲームボーイ作品だが『じゃじゃ丸くん』シリーズの新作として違和感のないアクションゲームに仕上がっている。連射と8方向に発射可能な手裏剣の操作性も抜群だ！



おいら じゃじゃ丸！
世界大冒険
(1990年9月発売)
ジャレコ





さくら姫、日本を代表するワールドワイドな純和風姫に

中ボスとステージボス戦を挟みながらステージが進行

UPLがリリースした『忍者くん』の弟という設定で1985年にジャレコからリリースされた『忍者じゃじゃ丸くん』シリーズのゲームボーイ版。じゃじゃ丸くんという名前はジャレコの〝ジャ〟を取って付けられている。ちなみにじゃじゃ丸くんはジャレコが勝手に作った弟キャラなので『じゃじゃ丸くん』シリーズに兄の忍者くんは出ないし、『忍者くん』シリーズに弟のじゃじゃ丸くんは出てこない。今の時代では絶対に誕生しないであろうワケあり兄弟設定が、今でもゲームファンを惹きつけ続けている理由かもしれない。

本作はシリーズ4作目にあたる、初のゲームボーイ作品。アメリカの妖怪、サタンにさらわれたさくら姫を救うためにじゃじゃ丸くんが旅に出るというストーリー。これまでさくら姫をさらうのは国内在住の悪役である、なまず太夫の役回りだったのに、いつのまにか世界レベルの知名度と需要を誇る〝姫〟へと昇華していたさくら姫。今こそ愛される二次元キャラとして再注目されてほしいものである。

システムは右スクロールの2Dアクションで、ファミコン版2作目の『じゃじゃ丸の大冒険』に近い。連射できる手裏剣を武器に、敵を倒したときに出現するアイテムを取りながら攻略していくのはシリーズお馴染み。道中は中ボスとステージボスの2体が存在し、どちらもビジュアルシーンで会話が挿入されてからの戦闘になる。

中ボスを倒すと特殊武器が手に入り、その武器を使わないとボスが倒せないという仕様になっている。そして今作のじゃじゃ丸くんは残機ではなくライフ制。道中でライフを増やせるアイテムが頻繁に入手できるので、穴に落ちて即死する以外で死ぬ場面は、ボスに苦戦したときくらい。なので難易度は相当低く、アクションゲームが苦手なプレイヤーでも全面クリアまでの敷居は低い。とは言っても良作なのは間違いないので、手軽かつ爽快なアクションゲームを楽しみたい人にオススメだ。



個性的なキャラが集う。当時、ハマりにハマった者も多かっただろう。





Sa・Ga2
秘宝伝説
(1990年12月発売)
スクウェア





最強の敵キャラとの呼び声高いアポロンを倒すまで旅は続く。

意欲的な要素を多く取り込んだRPGの第2弾！

ゲームバランスに多少の難も未だに評価される名作RPG

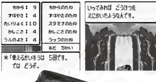
ゲームボーイ初のRPGゲーム『魔界塔士Sa・Ga』の続編にあたるが、ストーリー上の関連性は全くない。当時主流だった経験値によるキャラのレベルアップを排したシステムが特徴で、近接系の武器を使用すると力が上昇し、魔法を使えば魔力が上昇するという当時としては斬新なものが採用された。

プレイヤーが使用できるキャラは人間、エスパー、モンスターと、本作から採用されたメカの4種類。特にメカは、宿屋に泊まれば装備したアイテムの使用回数をリセットできて、装備品の脱着でHP回復可能、攻撃力が最高クラスと非常に高性能で、2週目以降はパーティー全員をメカで固めてしまうプレイヤーも多かったとか。

「世界」と呼ばれるステージのバリエーションは9個＋αと豊富で、ジャングル、砂漠、要塞風などの他になんと江戸時代風のものまであった。ゲームボーイというハードの性質上、低年齢層を意識したのか、本作のキャラクターデザインはコミカルな雰囲気のものに統一され、ストーリー展開も主人公が悪役たちを成敗するというド直球な勧善懲悪。特に、美が最大の価値観となっている第6世界のボスキャラ・ビーナスがカップルを襲おうとした際、静止した主人公の決め台詞「いまのあんたが いちばん みにくいぜ！」は、当時のユーザーには相当インパクトが強いもので、動画サイトには現在でもゲーム画面が多く投稿されている。

一方、使用キャラの性能差が激しいなどのゲームバランスもあり、ゲームがフリーズする深刻なバグも存在する。しかし欠点はあるものの、新機軸に挑戦した意欲作として、本作の評判は非常に高く、ゲームボーイRPGの代表作として現在でも語り継がれている。

なお、本作から「イトケン」こと伊藤賢治氏が音楽担当者として参加。独特のハイテンションなミュージックは、プレイヤーたちの気持ちを大いに高揚させた。

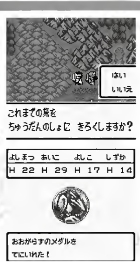


性格システムや、仲間登録時の「たね」使用など、スーパーファミコン版からの新要素も採用している。

GBだけの独自要素！「メダル」を集めて冒険を優位に！



ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
(2000年12月発売)
エニックス



携帯ゲーム機に必須のどこでもセーブや、通信ケーブルで交換できる「メダル」のコレクションができる。

不朽の大作RPGが手軽に遊べて人気を博す

『ポケモン』大ヒット直後のゲームボーイ市場では、どのメーカーも「ゲームボーイならでは」の要素を盛り込んだRPGにこだわっており、『ドラクエ』からは『ドラゴンクエストモンスターズ』シリーズが生まれた。いっぽう、対戦や交換は関係なく、据え置き機同様のボリュームのあるゲームを遊びたい、という需要があったのも事実。名作RPGの移植によってその層を満たしたのが、ゲームボーイカラー版の『ドラゴンクエストⅢ』だった。

原作はご存知の通り、1988年にファミコンで発売された大ヒットRPG。8年後の1996年にはスーパーファミコンに移植されて人気が再燃した。ゲームボーイ版は、基本的にこのスーパーファミコン版を元にしている。

スーパーファミコン移植時に盛り込まれた「性格」システムなどの要素は本作にも採用されている。『ルイーダの酒場』で仲間を登録する際に「たね」を使ってステータスを強化できるのもスーパーファミコン版にならっており、ここで「ごうけつ」の戦士を2人仲間にすることができれば、冒険はラクになる。

ゲームボーイ版独自の要素として、モンスターを倒すと手に入ることがある「メダル」システムが採用された。メダルは通信ケーブルで友だちと交換することができる。

また、携帯ゲーム機で遊んでいると、急にセーブをする必要に迫られることも多いが、『DQⅢ』のセーブは基本的にはお城で行うもの。本作では、同一データからの再開が1回かぎりとなる「ちゅうだんのしょ」を設けることで、原作のシステムを守ったまま、冒険中のセーブも可能にした。

ゲームボーイカラーは8ビット機であり、単純に比較はできないが、世代としてはファミコンと同等にあたる。〝サウンド最強機〟として登場したスーパーファミコンのような壮麗なBGMにはなっていないが、雰囲気はファミコン版に似ており、「ゲーム音楽」の趣きを感じさせる。

鼻つまみ者では終わらない！『マリオ』世界のヒールが活躍！




どっしり構える悪役だったかつての「ワリオ」はどこへやら、コミカルな演技を見せる。



アクションの説明や昼夜の概念など、細部まで作り込まれているのも任天堂らしい。





ワリオランド3
不思議なオルゴール
(2000年3月発売)

任天堂

遊び心の効いたコミカルなアクションゲーム

ゲームボーイの名作アクションゲーム『スーパマリオランド2 6つの金貨』のラスボス・ワリオが、マリオから主役のバトンを受け継ぐ形で生まれた、『ワリオランド』シリーズの3作目。スピンオフではあるが、マリオシリーズの流れを汲む完成度の高さが魅力だ。

本作の特徴は何と言っても、ワリオが見せる様々な「リアクション」だろう。HPという概念がないため、基本的に、ワリオは無敵である。そのかわり、ゲームプレイの進行を妨げるのは、敵からの攻撃を受けた際にワリオが見せる様々なリアクションである。

リアクションの種類は様々で、お尻に火がついて走り回るワリオや、ドーナツを食べさせられ太ったワリオ、はたまたゾンビワリオやドラキュラワリオまで、コミカルな姿は見ているだけで楽しい。また、リアクションを効果的に用いなければ先に進めない場面も存在するため、攻略に必要なアクションになっている点も本作の魅力のひとつだ。

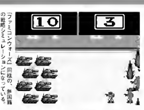
『ワリオランド』シリーズで人気に火がついたワリオはその後、『マリオテニス』のようないわゆる〝お祭りゲーム〟だけでなく、「メイドインワリオ」などの作品に主演する、任天堂の携帯ゲーム機には欠かせない存在に出世した。下品で、基本的には失敗ばかりながらも、やるときはやる——という、男気溢れるワリオの姿に共感するプレイヤーが多かったのかもしれない。

その他にも、お宝を集めることで増えていくワリオの様々なアクションや、それに伴い広がって行く広大なマップ、なぜか用意されているスルメのようなゴルフゲームなど、本作の遊びごたえは限りない。また、『不思議なオルゴール』と題されているだけあり、BGMも聞き飽きない良曲ばかりだ。

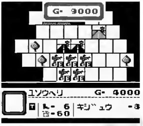
完成度が高くファンも多いゲームなのだが、残念ながら、『ワリオ』シリーズはリメイクの候補にはなかなか上がらないようだ。

ゲームボーイウォーズ ターボ
(1997 年発売)
ハドソン





「ファミコンウォーズ」同様の、無国籍の戦略シミュレーションになっている。







開発だけでなく発売元もハドソンに移動。前作にはなかったマップも遊べる。

6年ぶり新作で超・高速化！良作に生まれ変わった！

待ち時間がなければこんなに楽しい！

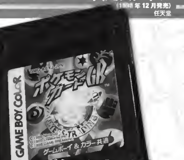
〝歌うコマーシャル〟で一世を風靡した『ファミコンウォーズ』のゲームボーイ版が『ゲームボーイウォーズ』。第1作では、CPUの思考時間の長さがすさまじく〝遊ぶのが苦痛なゲーム〟だったが、ブラッシュアップ版である本作『ターボ』では、なんと思考ルーチンが5倍もスピードアップ。同じハードでここまでの高速化ができたことは驚異的で、非常に快適になった。

任天堂のブランドとしてスタートした『ウォーズ』シリーズだが、本作では製作・発売ともにハドソンが担い、続く『ゲームボーイウォーズ2』、『3』もハドソンから販売されている。ゲームボーイ初期の『テトリス』や『クイックス』ではブランドを買う側だった任天堂が、今度はサードパーティーであるハドソンにシリーズを譲るという関係性になっており、当時の両社の蜜月を感じさせる。

ゲーム自体はおなじみのオーソドックスな戦略シミュレーションで、ルール自体は1991年発売の初代『ゲームボーイウォーズ』で完成されていたため、本作でもゲームシステムのメインとなる部分には何も変わりない。シリーズの他の作品同様、高価な航空ユニットが活躍する場面が多く見られる。「ホヘイ」「センカン」といったように、ユニット名がカタカナで表示される点は、97年当時としては古めかしいデザインになっているが、そのまま引き継がれている。

改良点として、先述したCPUの思考速度のほかに、前作にはなかったマップが収録されている。元々のゲームシステムが優れていたことが、他社の開発陣の技術力によって6年越しで証明されたとなると、経緯はなかなか複雑である。

前作の〝無理ゲー〟の汚名を見事に返上、この『ターボ』で息を吹き返した携帯機向け『ウォーズ』シリーズは、98年の『2』、2001年の『3』と展開した後、発売元を任天堂に戻し『ゲームボーイウォーズアドバンス』シリーズに移行した。



ポケモンカードGB
(1998年12月発売)
任天堂

当時大流行の ポケモンカードバトルを 完全再現！



各タイプの使い手が集まる「クラブ」を攻略して、ポケモンカードのチャンピオンを目指していく





初期のポケモンカードのバトルを完全再現。カードはすぐに集まるので「作業」の所要時間も少なかった。

CPUの思考ルーチンがよくできている

ゲームボーイソフト『ポケモン』と同時期に開発され、国産初の本格的なトレーディングカードゲームとして発売された『ポケモンカードゲーム』を、ゲームボーイで遊べるようにしたもの。したがってゲーム内容は、本家『ポケモン』よりも、同じくトレーディングカードゲームのゲームボーイ化作品である『大貝獣物語 ザ・ミラクルオブ ザ・ゾーン』（98年3月発売）や、少年ジャンプで連載されていたマンガを原作とする『遊戯王 デュエルモンスターズ』（『ポケモンカードGB』の1日前に発売）に近い。発売元は任天堂だが、開発はハドソンが担当している。

主人公は「ポケモントレーナー」ではなく、ポケモンカードのプレイヤー。『ポケモン』のものとも異なる作中世界で「クラブ」に集まるプレイヤーたちとカード勝負をして、チャンピオンになるのが目的である。見事制覇すると、伝説のポケモンのカードが手に入る。

バトルは、ポケモンカードを完全再現したもの。基本になるのは「ゼニガメ」や「エビワラー」などの「たねポケモン」と呼ばれるカードで、それに「進化カード」や「エネルギーカード」を付けてパワーアップしていく。威力の高いワザほどエネルギーを必要とするほか、「リザードン」「カメックス」のような強力な最終進化ポケモンは、バトルに呼び出すだけで一苦労だ。「ミニスカート」や「マサキ」などの「トレーナーカード」も戦闘をサポートする。

ポケモンカードは当時、第1弾発売から2年が経っており、ゲーム性が洗練された時期だった。『ポケモンカードGB』では、開発期間の関係からか、収録されているのは「第1弾」と、拡張パック「ポケモンジャングル」「化石の秘密」が初出のカードに限られており、最新のカードが使えないという不満の声も挙がった。この点では、カードゲーム版より先に発売された、ほぼ同時発売のライバル『遊戯王』に対して不利だったかもしれない。

ゲームシステムは原始的でも全国の少年が熱狂した



原作にも登場する「デュエリスト」たちとカードで対戦する。最強カードを使う「海馬」が死ぬほど強い。









グラフィックが凝っているためコレクション感がある。バトルのルールは良くも悪くも極めてシンプルで、カードの強弱が露骨。

遊戯王
デュエルモンスターズ
(1998年12月発売)
コナミ

セーブを消そうとみんな必死になった

人気コミックとのメディアミックスで、ゲームボーイ向けに作られた『遊戯王 デュエルモンスターズ』。現在もシリーズ展開が続いているトレーディングカードゲーム『遊戯王OCG』第1弾の前年に発売されており、「青眼の白龍」などのカードが登場するゲームとしてルールが整備されたのは本作が初である。

舞台は「決闘者の王国」と呼ばれる島。主人公は「デュエリスト」となり、原作マンガにも登場した個性豊かなキャラクターを相手にカードで戦う。各カードのグラフィックは原作のテイストを再現しており、コレクションが楽しかった。

通信対戦も可能だが、対人戦で勝てるデッキを作るためには、ひたすらCPU戦を繰り返して強力カードを集める必要がある。ゲームとしては〝作業〟感が否めないが、『遊戯王』の強さは当時のゲーム少年にとって最大のステータスだったので、苦にしないプレイヤーが多かった。

ただし、相手の体力の半分以上を容赦なく削る最強カード「火炎地獄」の入手条件は「200人の相手と対戦する」というもので、これはさすがに不可能の域。

仕様上、2本以上のカセットを買って、片方で「データを消して一からやり直す」という作業を繰り返すと効率良くカードが手に入るのだが、本作には、セーブデータを初期化する方法が存在しない（はるか後に隠しコマンドが発見される）。セーブデータを故意に破損させるために、「電源が入った状態で勢い良くカセットを引き抜く」という乱暴なことを繰り返すプレイヤーもいた。そのため状態の悪いカセットが多く、中古屋で買い取りが拒絶されるタイトルになったこともある。

ゲームとしての完成度では、同ジャンルのゲームとして同年に発売された『大貝獣物語 ザ・ミラクルオブザ・ゾーン』や『ポケモンカードGB』に劣るが、小学生をメインとするターゲット層には『遊戯王』の雰囲気が受け入れられたため、本作が一番売り上げた。

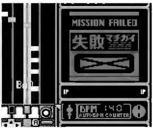
ゲーセンで超人気の音ゲーがゲームボーイで登場！



都合上誌面ではモノクロで紹介しているが、サイケな色合いのグラフィックが良い感じを出している。





普通のゲームではあまり使わないスタートボタンがスクラッチに割り当てられていた。

beatmania GB
(1999年3月発売)
コナミ

普段はあまり使わないスタートボタンをフル活用だ！

1997年にゲームセンターに登場した音ゲー「beatmania」。5つの鍵盤とターンテーブルをスクラッチして、降ってくる譜面を音楽にのせて演奏するゲームのゲームボーイ版。

音ゲーはその名の通り「音」が大切だが、このゲームボーイ版はゲームボーイ特有のピコピコサウンド。しかしながらそれがいい味を出しており、全20曲中10曲はこれまでの『beatmania 3rd MIX』までの既存曲。元曲との聴き比べも楽しみの一つとなっている。

操作性は十字キーの左、上、右、Bボタン、Aボタンで5つの鍵盤をカバー。そして、スクラッチがスタートボタンとなっているため、これだけスタートボタンを酷使するゲームもあまりないように思う。特にDJバトル（スクラッチだけのステージ）ではスタートボタンの連打が求められる。

ゲームボーイの特性上、十字キーの左と右の同時押しが出てこないことで譜面にちょっと縛りがでてくるがそれはしょうがないこと。二人プレイ（通信対戦）が特殊で、GREATやコンボをつないでいくと相手側の画面が徐々に消えていく（HIDDEN）というものだった。

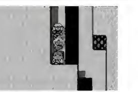
カラー対応ソフトなので、グラフィックもかなり頑張っており、上手くボタンを押せなかった時のPOORイラストもちゃんと曲ごとに異なったものが用意されている。

ヒットしたため、後に第2弾の『beatmania GB2ガッチャミックス』、第3弾の『beatmania GBガッチャミックス2』が発売されたが、今考えても名前がややこしすぎると感じてしまう。

なお、ちょうどこの時期に、『beatmaniaポケット』というキーチェーンゲームも大流行。beatmania以外もポップン、DDR、ギターフリークスなど様々なバージョンが発売されていた。ちなみに開発はコナミコンピュータエンタテインメント神戸だった。



戦闘はお馴染みのターン制だ。倒しまくって強くなれ。





桃太郎伝説外伝

(1991年12月発売)

ハドソン





桃太郎シリーズは今作に限らず、全編を通してメッセージテキストが秀逸である。

桃太郎伝説の脇役たちが主役となって大暴れ！

『桃太郎伝説』の脇役たちが主役となって大暴れ！

ファミコン版の『桃太郎伝説』やPCエンジン版の『桃太郎伝説ターボ』、『桃太郎伝説2』に登場したキャラクターたちが主役となってそれぞれ独立した短編PRGがプレイできるゲーム。主役となるのは浦島太郎、夜叉姫、貧乏神の3人で、ゲームの内容もRPGという点では同じだがシステムが多少異なっている。

「浦島伝説」は悪さをしているタヌキ大王を懲らしめる話で、金太郎が登場するなど、一番スタンダードな桃太郎伝説に近い内容。ただし、序盤は大王の息子「かむろダヌキ」と一緒に行動し、かむろが戦闘中にダメージを浴びせてくるため、一番難易度が高いと思われる。中盤、かむろの身代わりになってうらしまが岩の下敷きになるシーンで改心するので、前半だけが異様に難しい。

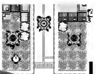
「夜叉姫伝説」は5人の仲間から誰を2人連れて行くかが最大のポイント。あしゅら、ふうじん、らいじんがスタンダートなキャラ。あまのじゃくは攻撃が「松」「竹」「梅」と謎なもので、味方にダメージを与えることも。はらだしは、レベルが上がるのがとても遅く、体力も低いため、まったく使えない。しかし、このはらだしは20段を超えると「しりだし」の術が使えるようになり、これがゲームバランスを一気に崩壊させるほど強い。さらに育てると「もろだし」という術を覚え、使うと桃太郎シリーズお馴染みの女湯を覗くことができる（もちろんゲーム進行とは全く関係ない）。

と、これまでの2編は普通のPRGだが、一番変わっているのが「貧乏神伝説」。攻撃という概念が無く、戦闘中できるのは「ぬすむ」ことだけ。敵の体力もお金になっており、敵ごとに決められた金額を盗むと倒すことができる。もちろん、盗んだお金は自分の所持金に加算されるという、貧乏神らしいシステムになっている。

それぞれにエンディングが存在するが、3編全てクリアすると「スタッフしょうかい」などのおまけコンテンツを楽しめるようになる。

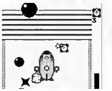
盗んだタンクで走り出す♪ ポンコツだからこその不自由な操作もご愛嬌!?



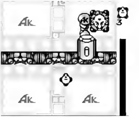




ゲームボーイ本体のボタンの少なさを、主役であるタンクの性能の低さに上手く転嫁している。タコみたいなかわいらしいビジュアルも魅力だ。



走って回って撃つ、見下ろし型の任意スクロールシューティング。パワーアップアイテムを取っていないと、ボスキャラ攻略は難しい。



突撃！ ポンコツタンク

(1991年1月発売)

HAL研究所

ポンコツなんて関係ねぇ 撃って撃って撃ちまくれ！

1991年、HAL研究所から発売されたシューティングゲーム。敵である悪の集団「アクダ共和国」に攻め込まれた村人が戦車を盗み、その戦車を操縦してアクダ共和国を打倒するというストーリーである。

ところが、盗んだはいいが、戦車の砲台が右回りにしか動かず、思うように弾を撃てないという欠陥があった。だから「ポンコツタンク」なのだ。

ゲームシステムは、大きく分けて2つある。全5面のステージからなる「MAIN GAME」と、対戦モードの「MULTI GAME」である。1人プレイ用のメインゲームは、任意方向スクロール型シューティングで、敵機や建物などをひたすら破壊しながら進み、ステージ最後のボスを倒せばクリア。マルチゲームは、フィールド上で他のタンクを全て倒せばクリアなのだが、ゲームボーイソフトでは数少ない4人同時対戦が可能なモードとなっている。

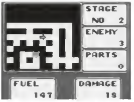
主役であるポンコツタンクは、十字キーで8方向に移動できるが、前述の通り、砲台が右にしか回らない。そのため、砲台が上向きの状態で左に撃ちたいときは、いったん砲台を右に270度回転させる必要があるなど、やや操作が面倒くさい。

ひたすら撃ちまくって先に進めばいいだけなので、難易度はそれほど高くないが、各ステージのボスキャラはいずれも強敵だ。とはいえ、パワーアップアイテム（貫通弾・炸裂弾・3方向弾・前後方弾）でタンクを強化しておけば、決して攻略できない相手ではない。

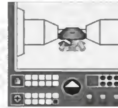
ポンコツなだけに、思うように弾が撃てないもどかしさがあるゲーム設定。なぜこういう面倒くさい設定にしたのかというと、他のシューティングゲームとの差別化はもちろん、ゲームボーイ本体のボタンの少なさを逆手にとった巧妙なアイデアでもあったのだ。

タイトルの雰囲気でプレイをためらった人には、ぜひ今からでも一度プレイしてほしい一作だ。





当時としては珍しい3D視点のシューティング。ゴールアイテムを競って獲る2プレイヤーとの対戦は、1プレイよりもヒートアップする。



前方しか見えないので、死角から急くる敵に驚かされることも。フューエルゲージ（燃料計）やダメージゲージは画面を切り替えて確認する。

ライサンダー
(1991年2月発売)
日本物産





気分は戦闘ロボの操縦士！シンプルながら臨場感ある3D視点シューティング！

与えられたミッションは暴走する警備ロボの掃討！

日本物産のゲームボーイ参入第一弾のソフト。ちなみにタイトルの「ライサンダー」は、特殊戦闘チームの名称で主人公の名前というわけではない。

このゲームの舞台は西暦209X年。中央情報局コントロールセンターのメインコンピューターが突如として暴走を始め、「Tokyo-City」は、制御不能となった警備ロボットが人々を襲う恐怖のコンクリートジャングルと化した。政府は、コントロールセンターの機能を回復させるため、特殊戦闘チームに出動を命じた、というストーリー。

全20ステージからなり、迷路状の3Dダンジョンを移動しながら敵を全滅させればステージクリアとなる。プレイヤーの攻撃機は、安定感重視の「WOLF」、パワー重視の「BEAR」、スピード重視の「EAGLE」の3つから選択できる。BEARはパワー重視の反面、スピードが遅い。逆に、EAGLEはスピード重視の反面、攻撃力が弱い。トータルの性能面ではほぼ同じなので、どれを選択するかはプレイヤー次第である。

ダンジョンを移動するときは、十字ボタンで前進、左右旋回、後退する。マップとレーダーをこまめに使いながら敵を探し、敵を見つけ次第、Aボタンで通常弾、Bボタンでサブウェポンを発射して破壊する。

このゲームの魅力は、なんと言っても3D視点のゲーム進行だろう。左右の方向転換、角を曲がるときの滑らかなスクロール移動は見ていて気持ちがいい。それに、静かながらも雰囲気のあるBGMや効果音が、いつどこから敵が現れるかわからないというドキドキ感を煽ってなかなか良い。

しかし、シンプルすぎる背景や敵が弱いなど飽きやすいこともあり、遊んだ人によってはクソゲー扱いされているのは残念。ゲームボーイ初期のシューティングゲームとしては、十分遊べるソフトなのではないだろうか。

B級感漂うタイトルだが ゲームシステムは秀逸! 今もファンに愛される名作





人間・カエル・ヘビという3つの形態を使い分けてゲームを進める。ゲームボーイで漢字や4倍角文字が使われるのは、当時としては珍しかった。

カエルの為に鐘は鳴る
(1992年9月発売)
任天堂





タイトルだけでは、どういうゲームかわからない。テレビCMの「変身ギャグベンチャー」というキャッチコピーは強烈なインパクトだった。

ギャグとパロディ満載の RPG風アドベンチャー

1992年に任天堂からアドベンチャーゲームとして発売されたが、実際はアクションRPGといったほうがわかりやすい。

主人公はサブレ王国の王子。謎の軍団「ゲロニアン」に占領された友好国・ミルフィーユ王国の解放とティラミス姫救出のため、ライバルであるカスタード王国のリチャード王子と競いつつ、ミルフィーユ王国中を冒険していくというストーリー。上の画像のように、キャラクターが画面いっぱいに登場して話すシーンもあるが、基本的には、サイドビューのジャンプアクション形式でダンジョンを進んでいく展開となっている。

このゲームの面白いところは、アドベンチャーでありながら、イベント攻略やアイテムを取ることで成長していくといったRPGの要素もある点だ。主人公は「魔女マンドラ」の魔術によって、カエルやヘビに変身できるようになる。これにより、人間、カエル、ヘビの3つの形態を使い分けてゲームを進めていく。

3つの形態には、それぞれ特徴がある。人間モードは、武器や防具を装備できるため戦闘能力が高い。カエルモードは、人間モードの2倍のジャンプ力があり、水中も難なく進める。ヘビモードは、体が細長く狭い場所にも進入できる、といった具合だ。

また、本作にはギャグやパロディが盛りだくさん。タイトルがヘミングウェイの小説『誰がために鐘は鳴る』に由来するのは言うまでもない。他にも、便利なアイテムを開発する「ナンテンドウ（任天堂）」や、そこに勤める「アレヲシタイン博士（アインシュタイン博士）」などがいる。こういった遊び要素を見つけていくのも楽しい。

タイトルのイメージで誤解されがちな本作だが、ゲームシステムといい、BGMといい、パロディなどの遊び要素もかなりの完成度を誇る。ニンテンドー3DSのバーチャルコンソールでも遊べるので、ぜひプレイしてみてほしい。

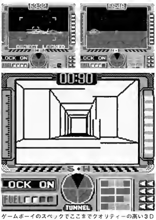
当時のCMでは「Xという少々厄介なソフトをご紹介しよう。マニアの方だけに、おすすめする」と任天堂らしからぬ文言が使われていた。



ワイヤーフレームで表現される3D！多彩なミッションをクリアせよ！



エックス
(1992年5月発売)
任天堂



ゲームボーイのスペックでここまでクオリティーの高い3Dゲームができたことが驚き。

知る人ぞ知る名作！リアルタイム3Dアクション

1992年に登場したリアルタイム3Dアクション。低スペックのゲームボーイでこれほどしっかりした3D世界を再現できるのかと、当時のゲームファンを驚かせた作品。

人口の過剰増加により人類が新しい移住先を探している遠い未来が舞台で、発見したエネルギー資源「パワークリスタル」が存在する異星にて、エネルギー供給施設を建設。そんなとき、基地からエイリアン襲撃の緊急事態発生の知らせが届き、宇宙戦闘タンク「VIXIV（ビクシブ）」に乗り込んだパイロットの主人公が、エイリアンを撃退すべく出陣するというストーリー。

コクピットから見た視点で進む自機を操作し、全部で10種類のミッションをクリアしていくわけだが、単にエイリアンを倒すというだけではなく、パワークリスタルの回収、時限爆弾の破壊、輸送トラックの護衛、基地の防衛など、ミッションの内容が多彩なのが特徴。新しいミッションを行うには獲得した勲章の数が必要となり、限られた時間内で、敵であるエイリアンを警戒しながら進めていく任務は、手に汗握る緊張感だ。

また、端々で指令やアドバイスをくれる司令官も個性的で、本ゲームを盛り上げるのに一役買っている。

任天堂のゲームには珍しく、コクピット内だけでも「シールドメーター」「高度計」「燃料」「所持ミサイル数」「レーダースクリーン」の「残り時間」など様々な計器があって、多くの情報を把握しなければならないので、最初のとっつきは悪いかもしれない。ただ、SF的な8GMも相まって、一旦ハマると臨場感は相当なものである。

ちなみに、開発にはイギリスの開発会社アルゴノートソフトウェアが関わっており、同社は後にあの『スターフォックス』にも関わることとなる。

なお、18年後の2010年に続編『X・RETURNS』がダウンロード限定で発売。まさかの続編リリースに往年のファンを喜ばせた。

世界は日本発の名機を、どう評価した!?

ゲームボーイ海外の反応

全世界で爆発的な売り上げを誇った任天堂のゲームボーイ。では、海外ではどんな評価を受けたのだろうか? かつての反響やネットユーザーの反応などから検証していこう。

ゲームボーイの国別売上1位はアメリカ!

ゲームボーイ本体の国別売上トップ5のランキングが左記の通りだ。日本が上位にくるのは当然だが、初代ゲームボーイからゲームボーイカラーを合わせた売上は、アメリカがトップ。ファミコンやスーパーファミコンなどの家庭用ゲーム機ではアタリなどのライバルがいたのと比較して、携帯ゲーム機は任天堂の独擅場だったことがわかる。

それにしても、凄まじい数の販売数である。世界中でこれだけの売上を計上するゲーム機は、これから未来永劫出てこないかもしれない。



初代ゲームボーイ

1位	アメリカ 1989年8月発売	1800万台
2位	日本 1989年4月発売	1242万台
3位	ドイツ 1990年7月発売	740万台
4位	イギリス 1990年8月発売	360万台
5位	フランス 1990年8月発売	350万台

ゲームボーイポケット

1位	日本 1996年7月発売	904万台
2位	アメリカ 1996年9月発売	550万台
3位	ドイツ 1998年11月発売	290万台
4位	イギリス 1996年11月発売	80万台
5位	オーストラリア 1996年9月発売	40万台

ゲームボーイカラー

1位	アメリカ 1998年11月発売	1040万台
2位	日本 1998年10月発売	668万台
3位	アメリカ 1998年11月発売	360万台
4位	イギリス 1998年11月発売	110万台
5位	オーストラリア 1998年11月発売	50万台

人口比で言ってもすさまじい売上台数だ。

湾岸戦争の空爆にも耐えた耐久性が話題!

ゲームファンなら知らない者はいないエピソードだが、子供が外で遊ぶものであるため頑丈に設計されているゲームボーイは、厳しい耐久テストが施されていたといわれている。しかも、その頑丈さが想像を超えるレベルであったということが湾岸戦争時に証明された。

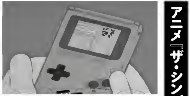
任天堂は、1990年に湾岸戦争が勃発した際に、兵士の暇つぶし用として、テトリスのソフトと共にゲームボーイをアメリカ軍に大量に提供していた。その際、爆撃を受け倒壊した兵舎から、ある兵士が持っていた焼け焦げたゲームボーイが発見されたのだが、外装がひどく焼けていたものの、内部には問題はなく、なんと正常に動作したのだ。この出来事はゲームボーイの頑丈さを物語るエピソードとして、海外でも話題になった。

これだけボロボロになりながらも、修理は液晶の交換のみで済んだこの機体は、ニューヨークの「Nintendo World Store」で現在も展示され、営業時間内はテトリスのデモムービーが常時流されている。



脅威の耐久性。これぞメイドインジャパンだ。

アニメ『ザ・シンプソンズ』にも登場！


アメリカの家庭でも一家に一台あった。

FOXテレビで1989年に放送開始したアメリカアニメ史上最長寿番組『ザ・シンプソンズ』にもゲームボーイ（に類した携帯ゲーム機）は登場した。このアニメは現在、60か国以上で放送され、全世界で毎週6000万人以上が視聴している。アメリカの一般的な中産階級の家庭事情をシンプソン一家に要約して表現されているこのアニメに登場するというのは、すなわち特定の富裕層やマニアだけのものではなく、まさにアメリカで日常的な商品となっていたことを象徴していたといえる。

なお、『シンプソンズ』自体がゲームボーイでゲーム化もされている。アクレイウムジャパンから発売された『バートのサバイバルキャンプ』（1993年発売）と『ザ・シンプソンズ バートのジャックと豆の木』（1994年）の2本である。

宇宙でも遊ばれたゲームボーイ！

1993年にロシアの宇宙飛行士アレクサンドル・A・セレブロフ氏が、宇宙ステーション・ミールに持っていったゲーム機が、ゲームボーイだ。付属ソフトは、旧ソビエト連邦の科学者アレクセイ・パジトノフ氏が開発し、世界的な大ヒットとなったゲーム「テトリス」で、196日間ミールに滞在した後、セレブロフ氏と共に地球へと帰還した。

後日譚として、2011年に、このゲームボーイはイギリスのオークションハウスであるBonhamsに出品された。落札価格は1220ドルだったという。


宇宙を旅したゲームボーイ。日本が世界に誇れるゲーム機だ。

海外サイトが選ぶゲームボーイの名作ベスト10！

ゲームボーイ発売25周年を記念して海外サイト「COMPLEX GAMING」がソフトのベスト25を選んでいる。その中の10本が左記の通りだ。

1位から7位まですべて任天堂であり、「任天堂強し！」という結果となった。時を経てスマホゲームの『ポケモンgo』が欧米で社会現象になったが、その大ヒットの下地には、ゲームボーイの『ポケモン』の高い評価があったことがうかがえる。年内発売が予定されるニンテンドースイッチでも、世界で長らく語られるようなゲームが生まれるだろうか。



ポケモンの熱狂は海外でもすごかった。

ゲームボーイの名作ベスト10!

1位	『ポケットモンスター』 1998年●任天堂
2位	『ゼルダの伝説 夢をみる島』 1993年●任天堂
3位	『スーパーマリオランド２ 6つの金貨』 1992年●任天堂
4位	『テトリス』 1989年●任天堂
5位	『スーパーマリオランド３ ワリオランド』 1994年●任天堂
6位	『スーパーマリオランド』 1989年●任天堂
7位	『スーパードンキーコング GB』 1995年●任天堂
8位	『魔界塔士 Sa・Ga』 1990年●スクウェア
9位	『ダックテールス』 1990年●カプコン
10位	『牧場物語 GB』 1998年●ビクターインタラクティブソフトウェア

誰しも持ち歩いてた!? ゲームボーイ周辺機器プレイバック

外部通信ポートという拡張性によって一時代を築くことになるゲームボーイ。ここでは、アッと驚く意外なアイデア商品もあわせ、ゲームボーイの周辺機器を紹介していきたい。



ゲームボーイ専用通信ケーブル
(DMG-04A)

ゲームボーイの人気再燃の功労者。初期こそ対応するタイトルが限られていたが、『ポケモン』ブームで品薄になった。携帯ゲーム機の歴史を変えたアイテムだ。

初代・ブロス　ポケット　ライト　カラー



変換コネクタ
(MGB-004)

初代・ブロス　ポケット　ライト　カラー

ゲームボーイ専用通信ケーブル(DMG-04A)のオス端子を、ゲームボーイシリーズ専用通信ケーブル(MGB-008B)相当のオス端子に変換するためのコネクタ。初代と後継機との通信には必須となっている。



4人用アダプタ
(DMG-07)

初代・ブロス　ポケット　ライト　カラー

麻雀ソフト『雀卓ボーイ』のためにあるといっても過言ではないマイナーアイテム。「携帯ゲーム機で麻雀の4人対戦ができる」というのは革命的だったが、同環境×4も必要だったのはさすがにハードルが高かった。



初代・ブロス　ポケット　ライト　カラー

ゲームボーイシリーズ専用通信ケーブル
(MGB-008B)

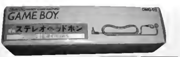
「ポケット」以降の機種で通信を行うためのケーブル。初代ゲームボーイとの規格の違いに戸惑わされるケースが続出した。変換コネクタ(MGB-004)を用意したほうが利便性に勝る場合も。



ゲームボーイポケット向けバッテリーパックチャージャセット

ゲームボーイポケットの電池代節約に。バッテリーパック(MGB-002)、チャージャ(MGB-003)、ACアダプタ(MGB-005)によりなる。プレイ中に外れやすいのが難点だった。

初代・ブロス　ポケット　ライト　カラー



ステレオヘッドホン
(DMG-02)

初代・ブロス ポケット ライト カラー

当時としては標準的な品質のイヤホン。汎用規格の3.5ミリミニジャックのプラグを持ち、「ポケット」以降の後継機はもちろん、最新ハードとの互換性もある。





ポケットカメラ
(MGB-006)

デジタルカメラ普及前夜のチャレンジ商品。ゲームボーイにカートリッジとして挿入することでモノクロ写真を撮影でき、モンタージュやアニメーション作成などで遊べた。

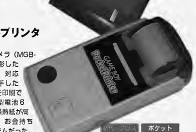
初代・ブロス ポケット ライト カラー



モバイルアダプタGB

初代・ブロス ポケット ライト カラー

PHSをモデムにして、ゲームボーイカラーとゲームボーイアドバンスをネットワークに接続できる。しかし対応ソフトが限られ、すぐに市場から姿を消してしまった。



ポケットプリンタ
(MGB-007)

ポケットカメラ (MGB-006) で撮影した写真のほか、対応ソフトで入手したコンテンツを印刷できる。単3型電池6本で駆動、感熱紙が高価——など、お金持ち向けのアイテムだった。

初代・ブロス ポケット ライト カラー

クリーニングキット (DMG-08)
端子部をクリーニングするためのキット。

充電式アダプタ (DMG-03)
電池代に悩むゲーム少年たちの救世主になる……と思いきや、本体価格が高い (3 800円+税)、ケーブルが外れてしまうといった悩みもつきまとった。

LIGHT BOY
ビック東海より発売。拡大鏡とライトがセットになったもの。画面の部分によって照らされ方に差ができ、場所で拡大率も異なるため、あまり実用的ではなかったのだが、結構売れたらしい。

SOUND BOY
サンソフトより発売。ヘッドフォンジャックからの音声出力を利用した、ゲームボーイ用の外付けスピーカーである。

●電池のアレコレ

モバイル機であるゲームボーイとは切っても切り離せない話題が電池。現在のように、充電可能なリチウムイオン電池の内蔵が主流ではなかったゲームボーイ時代には、数々の〝苦い経験〟もあったのだ。ここでは、ゲームボーイと電池にまつわるアレコレをすこし振り返ってみよう。

●単3型? 単4型?

初代ゲームボーイは単3型乾電池4本で動作する。『テトリス』でゲームボーイが大ブームになると、電器屋でも一番の売れ筋が単3型乾電池になったとか。

ところが、96年に発売されたゲームボーイポケットでは、本体の小型化のためにスマートな単4型を採用。ほぼ同時期に流行していたミニ四駆では、これまた単3型電池を大量に必要とすることもあって、当時の子どもたちは、2種類の電池の違いにビミョ〜に悩まされることになった。

98年のゲームボーイライトでは、バックライト搭載で消費電力が増加したこともあって、規格は再度単3型に。その後のゲームボーイカラー、ゲームボーイアドバンスでも、経済的な単3型が採用された。

●電池が切れるとき

ファミコン中期で普及したバッテリーバックアップは、ゲームボーイでも実用化された。しかし、ファミコンにはないゲームボーイの悩みのひとつが、電池切れである。セーブ中に電源が切れるとデータが破損する可能性もあり、いま入っている電池があとどのくらいで切れてしまうのかは、『ポケモン』などのRPGをプレイするうえで切実な問題だった。

初代ゲームボーイは「パイロットランプ」を搭載していた。このランプを安定して点灯させるための電圧を電池から得られなくなるにつれ、次第に光がチカチカするという、じつにアナログな工夫で電池残量を示していたのだ。もっとも、電池残量が少なくなると画面の映りが悪くなるので、ゲームを遊んでいればイヤでも電池の減りは気になっていたのだが。

続くゲームボーイポケットの初期モデルでは、省電力化のために、パイロットランプは省略された。また、技術の進歩により液晶ディスプレイの表示が安定すると同時に、バッテリー残量が一定未満だと強制的に電源が落ちる機構が採用されたので、電池の残量がまったくわからないという事態に。当時真っ盛りの『ポケモン』少年たちがこれに困り果てたため、後期モデルではパイロットランプが搭載されるようになった。

●一番電池が保つのは!?

初代のゲームボーイは、単3型乾電池4本で公称15時間稼働する。これに対し、ゲームボーイポケットでは単4型2本で8時間、「ライト」では単3型2本で20時間 (バックライト使用の場合は12時間)、「カラー」でも単3型2本で20時間の稼働を謳っている。

これだけだと初代ゲームボーイが性能不足に見えてしまうが、これには理由があり、初代のみ安価なマンガン乾電池、後継機では高級品のアルカリ乾電池を基準にしているため。オン/オフのはっきりしているゲーム機の特性に向いているのは、大容量のアルカリ乾電池である。アルカリはマンガンと比べて2〜3倍の放電容量を持つ。

電池を交換せずに連続で遊び続けられる時間についていうなら、「初代ゲームボーイにアルカリ電池を4本挿す」のが最も効果的で、この場合35時間以上の連続稼働が可能になる。これは意外かもしれない。

逆に、一番不経済なのは、省電力を意識した設計の「ポケット」。単4型には単3型の半分程度の放電容量しかないのに、価格は単3型と大差ないため、結果的にランニングコストが高くなってしまっていた。



携帯ゲーム機の王様!

累計販売台数1億台への軌跡

Nintendo

ゲームボーイ裏年表 1989→2000

ゲームボーイが発売された1989年から約10年間に起こった大きな出来事、大きな事件はもちろんあまり語られることがなかった重箱の隅ニュースまでをピックアップ！



当時の広告より。空前のヒットに

1989

1989年1月 ゲームボーイ、4月に発売決定

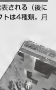
「携帯できるファミコン」や「ファミコンの兄貴分」などの触れ込みで新聞に登場し始め、4月14日に発売と発表される（後に1週間延期となり、発売は4月21日に。）。本体を月間30万台、ソフトを月間100万個のペースで生産し、ソフトは4種類。月に1本のペースで増やしていくという計画も発表された。

1989年3月 任天堂が21社とライセンス契約

コナミ、バンダイ、カプコン、アスキー、ジャレコなどと契約し、ライセンスは原則としてゲームソフトの種類ごとに契約する「タイトル契約」。タイトルごとにソフトメーカーを絞り、ソフトの質を高めようという方針だった。

1989年4月 ゲームボーイ発売

それとほぼ同時期に掲載されたのが「ソビエト製ゲームを発売」という見出し。これは誰もが知る『テトリス』のことで、任天堂がソビエトのエローグ（ソビエト外国貿易協会）との間でライセンス契約を結び、米任天堂を通じて販売権を取得した。ちなみに同月『テトリス』に関して著作権と販売権をめぐり米任天堂が訴えられたが、二ヶ月後に任天堂が勝っている。



ゲームボーイの中でも最も売れたソフトだった

1989年6月 発売好調でスーパーファミコン発売延期

同年の11月に発売が予定されていたスーパーファミコンが、半導体不足を理由に発売延期が決まった。ゲームボーイは月間30万台から50万台へ増産。NES（米国版ファミコン）も月間80万台を販売し、ソフトも月間500万本体制で輸出していることで、生産余力が無くなってしまった。任天堂はこの当時「初年度に300万台普及」をゲーム機事業のモットーにしていたため、スーファミの年内発売が見合わせとなった。

1989年9月 出荷台数100万台突破

国内販売71万台、米国への輸出が45万台。発売当初は10代前半の若者層を購買層に想定していたが、実際には中学生や高校生、20代のサラリーマンが買うケースが多かったという。

1989年10月 シャープの電子手帳用にゲームボーイソフト販売

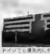
ゲームボーイ用のソフトはシャープの電子システム手帳用のソフトにそのまま転用できるため、バンダイなどのゲームメーカーがソフトを発売した。テトリスなどのゲーム5種類と英単語学習カードなどで価格は7千円から1万2千円。ICカードが使えるシャープの電子手帳は190万台出回っていた。

1990

1990年1月　抱き合わせ業者立入検査

品薄状態のゲームボーイや、翌月発売のファミコンの『ドラクエⅣ』と人気のないゲームソフトを抱き合わせで小売店に販売していた東京、大阪、札幌の玩具問屋６社、支店８箇所が独占禁止法の疑いで立入検査される。大阪の問屋はゲームボーイ１台を小売店に降ろす際、６千円前後のソフトを５本押し付けていた

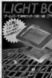
1990年2月　任天堂、西ドイツに販売子会社設立


ドイツでも爆発的に普及した

任天堂がフランクフルト市に子会社設立を発表し、5月から営業開始する。これまでは現地の代理店を利用して販売していたファミコンを自前の販売会社で直接扱うようにし、8月からはゲームボーイも欧州で売り出すことを決定。そのため、日本でのゲームボーイ生産規模を8月から100万台に倍増するとも発表。

1990年7月　ゲームボーイ用拡大鏡発売

ビック東海が任天堂の許諾を得て、ゲームボーイ専用の拡大鏡「ライトボーイ」を日米で発売。画面を1.4倍に拡大し、ライトがついているので夜間でも使えるようになる。価格は2480円で、販売見込みは半年で50万個とした。



予想を超えるヒットとなった

1991

1991年2月　携帯ゲーム機戦争へ

1990年10月発売のセガの「ゲームギア」は出荷台数20万台、今春から欧米に輸出開始で91年度に100万台を見込んでいた。1990年11月発売の日電HE「PCエンジンGT」は出荷位台数は4万台以上、チューナーをつければテレビも観ることができた。1990年末には米国からアタリ・リンクスがやってきて、ゲームボーイ以外は全てカラー液晶に。しかし、カラー液晶が品不足となっているため、ゲームボーイが一人勝ちの様相。

1991年10月　玩具問屋業界、在庫か深刻に

玩具業界にとって「打ち出の小づち」だったテレビゲームソフトも、メーカーがソフトを乱発し、売れないソフトが続出。業界内では「来春には在庫を抱え込んで倒れる問屋も出てくるのでは」と囁かれ始めていた。ゲームボーイに限らず、ファミコン、スーファミなども含め５万本以上の在庫を抱えていた中堅玩具問屋も。

1992

1992年5月　日本航空、国際線でゲームボーイ貸出し

ニューヨーク線、パリ線などに1機あたり10台のゲームボーイを用意し、機内で希望者に無料貸出を開始。ソフトは『スーパーマリオランド』『テトリス』『役満（麻雀）』の3種類。

1992年8月　ゲームボーイが電子手帳に

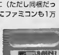
コナミがゲームボーイを電子手帳として使えるソフト『ナノノート』を発売。当時の子ども向け電子手帳は女の子をターゲットにしていたが、このソフトは男の子向けに開発（ただしパッケージには女の子のイラストも描かれている）。住所やスケジュールの管理のほか、時間割やお小遣いも管理できたが、ソフトにBGMがまったくなく、日本語の入力方法も独特、説明書も分厚いため、かなり独創的なソフトに仕上がってしまった。

1993

1993年6月　ゲームボーイ、初の値下げ

市場の一層の拡大と買い替え需要を刺激しようと、これまでの1万2500円から22%値下げして9800円に（ただし同梱だったヘッドフォンは別売り千円に）。この時点でのゲームボーイの累計販売台数は897万台。このとき、同時にファミコンも1万4800円から9800円に値下げされた。

1993年12月　アジアでコピーソフト出回る



当時コピー商品は野放し状態だった

生活水準の向上と従来からの娯楽不足の反動から、ゲームやカラオケ、音楽などの分野でアジアに市場が広がりを見せる。しかし、出回っているのは主にコピーソフト。軒先には1本数百円程度でゲームボーイソフトやスーファミソフトが出回り、日本では見たこともない、1本で158種類のゲームが楽しめる大容量ソフトも販売されていた。また、スーファミ用には本体と接続できるフロッピーディスクアダプタが販売され、フロッピーでスーファミゲームが販売されるなど、アジア圏はコピー天国となってしまった。

1994

1994年5月　ゲームボーイ、2度目の値下げ

キラーソフトがなく、売上の伸びが低迷してきたゲームボーイが9800円から8000円に値下げ。同時に、全国に約2200店ある「任天堂エンターテイメントショップ」というフランチャイズ方式の店舗に対し、店舗設置契約後3年間は売上金額の1%を払い戻す制度をとっていたが、契約を更新した店舗に対して5%の払い戻しを行うこととした。ゲーム機・店舗競争の激化を象徴する出来事だった。

1994年6月　テレビでゲームボーイがプレイ可能に

任天堂がテレビでゲームボーイが遊べるスーファミ用機器「スーパーゲームボーイ」を6800円で発売。スーパーファミコンが1千万台売れていたこともあり、スーパーゲームボーイの生産予定は月産100万台と、大きく出た。

1994年10月　わんぱくこぞう、プレゼント用にオリジナルゲームを制作

中古ソフトなどを扱うゲームチェーン「わんぱくこぞう」をフランチャイズ展開するアクトが年末のキャンペーンに向け、オリジナルゲームソフトを開発。タイトルは「内祝　兄弟神技のパズルゲーム」で5千本制作。25枚の正方形を並び替えるパズルとストーリー漫画を組み合わせたもの。『兄弟神技』はわんぱくこぞうの機関紙「ぱっくんぽっけ」に掲載中の馬頭（ばとう）ちーめい氏の作品。

1995


派生商品ながら、予想を超える大ヒットに

1995年10月　ゲームボーイシャンプー発売

タカラがゲームボーイをモチーフにしたシャンプー「ゲームボーイシャンプー」を発売し、当初の見込みの倍以上の売上をみせた。シャンプー容器はゲームボーイの形そっくりのボトルで価格は580円。ゲーム画面の部分にはアクアゲーム（水が入っていて輪投げなどができる）が搭載されており、お風呂場で子どもが遊べるようになっていた。95年度に50万個を目標にしていたが、100万個に上方修正。シャンプーが売れたため、翌年にはマリオ入浴剤（380円）や、ゲームボーイの形をしたお風呂スポンジ（280円）なども販売した。

1995年12月　販売タイトル数が前年のほぼ半分に

ゲームボーイの勢いが下火に。1994年に発売されたタイトルが93タイトルだったのに対して、1995年の発売タイトルは58タイトル。『マリオのピクロス』など小当りしたソフトもあったが、この時点ではゲームボーイ業界の下降が止まらない状態だった。

1996


小型化は何度も行われた

1996年2月　『ポケットモンスター赤・青』発売

完全に下火となっていたゲームボーイ業界が再加熱、そして任天堂の今後のキラーコンテンツとなる『ポケットモンスター』が発売。ただ、発売当初はあまり話題にならず、発売から半年経ったあたりから徐々に人気になるという経緯があった。

1996年7月　ゲームボーイポケット発売

この時点で4800万台売れているゲームボーイが小型化され「ゲームボーイポケット」として新たに販売開始。価格も6800円と、これまでのゲームボーイより15%下げた。画面も、視野角を広げたフィルターが採用され見やすくなり、電池は単4電池2本に。月産50万台体制。

1996年8月　ゲームボーイの生みの親・横井軍平氏が任天堂退社

ゲーム&ウォッチやゲームボーイを手掛けた横井軍平・製造本部開発第一部部長が8月15日で任天堂を退社。前年に発売した「バーチャルボーイ」の不振が原因かとも噂されたが「3年ぐらい前から独立を考えていた。自分が温めていたことを具体化してみたかったから」と言ったという。翌月、京都市に「コト」という会社を設立し、バンダイの「ワンダースワン」の開発にも携わった。しかし、翌年、交通事故に遭い、56歳で急死する。ゲーム業界が大きな衝撃と悲しみに包まれた。

1997


大ヒットしたため、Win-Winの関係に

1997年5月　『たまごっち』がゲームボーイソフトに

白い本体はプレミアが付いて10万円で取引されるなど、当時大流行していた携帯ゲーム「たまごっち」がゲームボーイソフトに。業界で画期的だったのはゲームボーイ本体とたまごっちのソフトが同梱で発売され、バンダイの流通経路で販売されたこと。任天堂が自社のゲーム機を他社の販路に乗せるのは初めてだった。

1997年6月　初めて、ゲームボーイ増産体制へ

任天堂は『ポケモン』の大ヒットで、前年度のゲームボーイ本体の国内販売台数が過去2番目の286万台を売上げたことから、月産を80万台に引き上げることを決定。ポケモンブームに火が付き始めたことで、据え置き型ゲーム機と差別化に成功。ゲー

ムボーイ本体が再び売れ始めた。

1997年7月　初の赤外線通信ソフト登場

ハドソンはゲームボーイ初の赤外線通信を備えたソフト『スーパービーダマン　ファイティングフェニックス』を発売。ソフト内のアイテムなどが交換できた。この赤外線システムは「G8 KISS」という名称で、後に「G8 KISS LINK」というパソコン周辺機器を用いれば、ネットでダウンロードしたマップなどのデータをソフトに送ることができた。今のダウンロードコンテンツの先駆けとも言える。

1997年7月　ハドソンのキャラバン、ゲームボーイ大会に

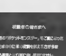
ファミコンの『スターソルジャー』や、PCエンジンの『ガンヘッド』など、据え置き型ハードで行われていたハドソン全国キャラバンがこの年、ゲームボーイ人気の急上昇を受け、ゲームボーイソフトの『スーパービーダマン　ファィティングフェニックス』で行われた。

1997年8月　ゲームメーカー、ゲームボーイに戻ってくる

ゲームボーイが再びヒットしだしたことから、大手ではコナミが3年ぶりに、光栄が8年ぶりにゲームボーイソフトの開発を開始。光栄は『信長の野望』など固いシミュレーションゲームのイメージがあるが、この時は『もんすたあ★レース』という子ども向けソフトを開発。内容は野生のもんすたあを捕まえて育成。他のモンスターと競走させるもので、後にプレステでも発売された。

1997年12月　ポケモンショックが起きる

ポケモンのアニメ内で赤と青の高速点滅が繰り返され、600人以上がひきつけを起こし病院に運ばれた通称『ポケモンショック』。任天堂は「ゲームボーイのポケットモンスターは、モノクロ液晶画面なので、カラーアニメとは全く異なり、これまでも問題が発生した事例はない」とゲーム自体に問題がないことを強調した。

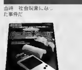


当時　社会現象になった事件だ

1998

1998年4月　ゲームボーイライト発売

液晶画面の背景にバックライトを備え、暗い場所でも画面がよく見えるようになった「ゲームボーイライト」が6800円で発売。価格がゲームボーイポケットと同じだったため、ポケットは千円値下げされ5800円での販売となった。



思いもよらない商品が当たった

1998年7月　バンダイ、ゲームボーイに接続する魚群探知機発売

バンダイがゲームボーイに接続して使用する魚群探知機「ポケットソナー」を発売した。センサーで水深や地底の地形、魚群の有無などを探知してゲームボーイ本体の液晶に表示する仕組み。価格は同様の機能を備えた魚群探知機に比べておよそ3分の1の1万4800円。反響は予想以上にあり、当初予定していた1万個はすぐ完売して増産したとのこと。

1998年10月　ゲームボーイカラー発売

ゲームボーイ本体の新バージョン「ゲームボーイカラー」が8900円で発売。最大56色が表示できるのが特徴で、カラー専用ソフトも発売された。カラー発売から1ヶ月後、ゲームボーイポケットの値段をさらに下げ、5800円から3800円に。

1999

1999年5月　ゲームボーイカラー値下げ

発売から約半年で300万台を売り上げたゲームボーイカラーが8900円から6800円に値下げとなった。任天堂は「量産によるコスト低下をユーザーに還元する」としている。

1999年8月　ローソンでゲームボーイの書き換え開始

ゲームボーイの書き換え専用カートリッジ2500円を購入し、ローソンの端末「ロッピー」で希望するソフトを書き込む方式。価格は旧作は800円から、新作は千円からで、1本のカートリッジ（8M）に最大7本まで書き込み、書き換えが可能。書き換え専用のタイトルとしては『スーパーマリオブラザーズ DX』が有名。



ディスクシステムを彷彿とされるサービス

2000

2000年6月　出荷台数1億台突破

任天堂は6月15日、ゲームボーイの全世界出荷台数が1億台に達したことを明らかにした。発売当初は『テトリス』、一時期は低迷したものの『ポケモン』の大ヒットや『ゲームボーイカラー』の発売で上向き、99年度は1700万台を出荷。この当時も需要の伸びが凄く部品の供給が追いつかなかった。

GAME BOY

POKÉMON FREAK ①

俺たちにポケモンの話をさせろ!!

本書でもすでに幾度となく話の端に取り上げている『ポケモン』だが、なにせ『ポケモン』だからこれはっかりは、話が尽きることはそうそうない。紙幅に余りある『ポケモン』の話題を、とりとめもなく集めてみた。しばし笑覧いただければ光栄である。

ポケモン青



通販限定として爆売れ!

『赤・緑』に次いで発売された『青』は、当初は『コロコロコミック』通販の限定商品だった。「赤（ヒトカゲ）と緑（フシギダネ）があるんだから、続編は青（ゼニガメ）になるのでは?」という噂は事前からあったが、続編というよりはマイナーチェンジ版に。発売前には「イーブイ」や「バリヤード」などのレアポケモンが野生で出現するという噂も飛び交っていたが、実際にはふたごじまで「ルージュラ」が出る程度。わざわざ買い足すほどじゃなかったかも……。

シオンタウン

ポケモン都市伝説によく登場する

冒険の途中で立ち寄るカントー地方の「シオンタウン」は、死んだポケモンを祀る「ポケモンタワー」の街。「ポケモンが死ぬ」という設定は、後継作ではあまり語られなくなった。

初代『ポケモン』ではポケモンタワーでライバルとの戦闘があり、それまで連れていた「ラッタ」が手持ちから姿を消しているため、死んだラッタを弔うためにタワーを訪れたのではないかと語られるようになった。ポケモンきっての怖い話に。

「街」とは似つかわしくない不気味なBGMが多くのゲーマーたちのトラウマになっている。ポケモンの名前を変えるにはこの街へ「そらをとぶ」でやってくる必要があったため、ストーリーを終えたあとも耳にする機会が多かった。



人気の少なさも、気味の悪さに追い打ちをかける。

ポケモン大会



「64マリオスタジアム」で放映される対戦の様子が参考にされていた。

本気のパーティを作るには数百時間

バトルが華の『ポケモン』だけに、ナンバーワンを目指して燃えていたポケモン少年たち。野良対戦に飽き足らず、大会に出てその名を上げたいと本気だった人も多いのでは。とはいえ、野良対戦とは勝手が違ったので、ポケモン育成を一からやり直す必要があった。

最初の全国大会となった「ニンテンドウカップ1997」では、エントリーできる6匹のポケモンから3匹を選んで対戦するというルールが採用された。また、「ポケモンのレベルは50以上55以下で、対戦するポケモン3匹のレベルの合計が155以下でないといけない」という制限が加えられたため、最低でもレベル70の「ミュウツー」は使用できなかったほか、レベル55で進化する「カイリュー」は使いどころが乏しかった。

大会が開催されるようになってから、意外な強さが判明したポケモンも多い。総合的な能力が高い「ケンタロス」、覚える技のレパートリーが広い「スターミー」、「ちいさくなる」で相手の攻撃を避け続ける「ラッキー」、眠り技と「ふぶき」を両方使える「ルージュラ」などが、伝説のポケモンをノシていく様子は衝撃的だった。

また、『ポケモン』のシステムが解析されていくにつれ、各ポケモンの強さを決める「3値」の存在が知られるようになった。ポケモンの種類ごとに共通の「種族値」、ゲット時に完全ランダムで決まる「個体値」、モンスターとして倒した敵の数に応じて配分される「努力値」によってポケモンの強さは決まり、適当に育てたのと厳選したのでは、ステータスに大きな差が出る。これらがすべて最高値の、理想的なポケモンを手に入れるために必要な作業の量は膨大で、1匹のポケモンを捕まえて、対戦で使えるように育てきるまでに数十時間を要することもザラだった。この苦行を乗り越えた者たちは、後に「ポケモン廃人」という言葉で呼ばれることになる。

OY
ÉMON FREAK



500円で売られていたポケモンといえばコイキング。あまりの弱さにガッカリ。必死で育てても、小気味よく「たいあたりを覚えた！」とか言われて、再度ガッカリ。でもレベル20で——。

②

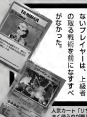
ミュウ詐欺

ポケモンを騙し取り自転車で去る

公式の配布イベントやコロコロコミックの懸賞でしか手に入らなかった、文字通り幻のポケモン『ミュウ』。ストーリーではその存在が示唆されていたが、バグ技以外で手に入れることは事実上不可能だった。そんな『ミュウ』は、当時のポケモン少年たちの憧れ中の憧れといえる存在だったため、こんないけないエピソードも。

「小さい子がレベル100の強いポケモンを持ってたんで、『ミュウ持ってるから交換しようぜ』って言って、『ミュウ』っていう名前を付けたポッポと交換させたんです。『ミュウは通信してるときは他のポケモンの姿になるんだよ』とか何とか言ったら、うまく信じてくれたんですよね」（29歳男性）

ちなみに彼はその後、自転車を全力疾走してその場を去ったそうである。



人気カード「リザードン」はうまく使うのが難しかった。

ポケモンカード

意外なポケモンが活躍するゲームだった

日本初の本格トレーディングカードゲームである『ポケットモンスターカードゲーム』。『ポケモン』関連の他の商品とは決定的な違いがあり、実はこのカードゲームは、『ポケモン』発売前から開発されていた（発売は96年10月）。そのため、ゲーム版『ポケモン』とは、イラストの雰囲気などがかなり異なるカードもある。

ブームが到来したのは97年春頃から。『ポケモン』対戦が遊び尽くされていたこともあって、瞬く間に当時の子ども文化の中心に君臨することとなった。ただ、『オーキドはかせ』『マサキ』『ミニスカート』などの「トレーナーカード」が異常に強いため、カードが揃っていないプレイヤーは、上級者の取る戦術を前になすすべがなかった。

ギエピー

ギャグマンガとして人気を誇った

ことあるごとに『ポケモン』とタイアップしていた『コロコロコミック』といえば、90年代少年文化の中心。穴久保幸作による『ポケットモンスター』の名を冠したマンガも連載されていたが、こちらは荒唐無稽で原作崩壊のギャグマンガだったため、アニメ化の際には本作の存在は完全に無視されることになった（2004年にカメオ出演）。

ゲームではアイドルポケモンとしてデザインされていた「ピッピ」は、動物ギャグマンガの主人公のように描かれ、完全なボケ役に。一説には、ピッピがアニメ『ポケモン』の主人公になれなかったのはこのためだとか。

ピッピのあげる特徴的な悲鳴から、穴久保版『ポケモン』はファンの間で「ギエピー」と呼ばれて愛されている。初代『ポケモン』ブーム絶頂の97年前後には、ギエピーの絵柄のポケモンノベルティも製作されていた。



ポケモングッズ

コレクション前提のカネのなる木だった

人気にかこつけた各種グッズが販売されるようになった『ポケモン』。96年夏頃から、塩ビ製のフィギュアやミニカードなどの玩具がガチャガチャで販売されるようになり、100円玉を握りしめた子どもたちが、スーパーマーケットの玩具コーナーで熱狂していた。「伝説のポケモンが含まれている」というだけでその弾がすぐに売り切れてしまうのだから、売るほうからしたらボロい商売である。

TCGの『ポケモンカード』以外にも、「カードダス」でポケモンのトレーディングカードが販売されていたほか、駄菓子屋で手に入る「ポケモンシール列伝」なんていうものもあった。こちらは、同じポケモンにもレベル違いのバージョンがあり、弱いほうのシールでは「もっとつよい××がいるぞ！」という煽り文句を載せて、さらなる購買を求めていた。



同じポケモン、同じ絵柄でも、設定されている強さに違いがあった。

GAME BOY POKÉMON FR



雰囲気に難がある初代のドット絵中でも随一のキモさを誇るナッシー。最近は首が長くなったとか。

③

口コミのバグ技

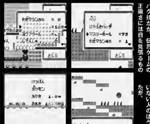
手書きのメモで広まった裏情報

インターネットが普及した現在、ゲームの攻略を調べようとしたら、スマートフォンでパパッとわかってしまう。正攻法だけでなく、隠し要素や裏ワザについても同様だ。しかし、初代『ポケモン』が大ヒットしていた90年代にはまだそれだけの環境はなかった。

にもかかわらず、面倒な操作が必要なバグ技が日本全国に広まっていた。筆者の周辺でも、「他校のヤツからもらった」という手書きのメモを持つ同級生があらわれるやいなや、みんな必死でそれを書き写していたことを記憶している。

完全な口コミで広まったバグ技だが、伝言ゲームの正確さには目を見張るものがあった。ただし、広まった地域ごとに内容にレパートリーがある。筆者の周辺で「レベル100技」として広まったのは、道具を無限の「ふしぎなアメ」に変えるというものだったが、どうやら、当時からもっとスマートなレベルアップ技を利用していた地域もあったようだ。

子どもたちが血眼になった一番の理由は、バグ技でしか幻のポケモン「ミュウ」を手に入れることができなかったから。しかしバグ技は、遊んできたデータが消えるだけでなく、ソフトそのものが破損することもある諸刃の剣だった。やっていない人のほうが少なかったが。



「けつばん」捕獲を実演している0xwas氏の動画より。152匹目のポケモンとされるが、図鑑ナンバーは「000」である。

バグ技限界突破

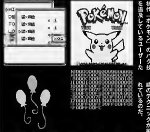
あれから20年、バグ技はここまで来た

有名なバグ技の存在をあげつらって「ポケモンはバグゲー」という人もいるが、『ポケモン』のバグは、平均的なゲームプレイでは発見されないものが大半を占める。これについては、「プレイした人数×プレイヤーの平均プレイ時間」という物差しで考えてみてほしい。他の平均的なゲームソフトに『ポケモン』と同じようなバグがあったとしても、問題にならなかっただけなのではないだろうか。

『ポケモン』というゲームは、コンピュータのOSに迫るくらいの勢いで、趣味的なハッカーたちに研究されてきた。そして今なお、初代『ポケモン』のバグ技を追及しているユーザーたちは世界中に存在している。

バグ技研究がたどり着いたひとつの境地として、『ポケモン』上にバイナリエディタを作成・操作するユーザーさえも出現した。海外ハッカー「bortreb」氏は、このバグ技を使って、ゲームデータ中には存在しない風船のグラフィックを描いている（左図）。

これを応用することで、たとえば「テトリス」のような、まったく別のゲームプログラムを実行することさえ可能になる。当時、バグ技で生まれる最強ポケモンに熱狂していた子どもたちが、想像さえしていなかった脅威のテクニックが編み出されているのだ。



改造のための特別な機器を接続しているわけではない。「ポケモン」のキー操作だけでプログラミングを行っている。

バグ技いまだ脅威

2017年、バグ技を応用したサイバー犯罪が起こるかも!?

本書のように"懐かし"の話題として取り上げられることの多いバグ技だが、実はこれ、単純に過去の話とは言い切れないのだ。2016年、3DS向けのバーチャルコンソールで初代『ポケモン』が配信されて話題になったが、このとき配信された『ポケモン』では、ゲームボーイ当時のバグが修正されていないことが確認されている。3DSの画面上でも、当時の「セレクトバグ」などを再現することができるのだ。

ところで、現在行われているハッキング手法のひとつに、Webサイトなどに対し、相手側が想定していないような文字列を送信し、それをプログラムとして実行させる「インジェクション攻撃」というものがある。

別の項ですでに述べたように、『ポケモン』のバグ技を極めることで、ポケモンを最強化することはもちろん、ゲーム画面上でのプログラミングまでが自在になる。そして、バーチャルコンソール版の初代『ポケモン』は、『ポケモンバンク』というサービスで、現実世界のネットワークインフラに接続している。

——ということは、もしも万が一、任天堂の『ポケモンバンク』のシステムに重大な欠陥があれば、「世界一有名なゲームのバグ」を突破口にして、インジェクション攻撃によるサイバー犯罪が起こってしまう可能性さえ否定できないのだ。

ロケット団もびっくりだね。



OY KÉMON FREAK ④

ハナダシティのジムリーダー・カスミが繰り出してくる「スターミー」。「バブルこうせん」などを使いこなす難敵で、特にヒトカゲを選んでスタートしたプレイヤーを奈落の底に叩き落とした。

女トレーナー

『ポケモン』美少女はおめめが縦長！

『ポケモン』に登場する女性キャラは現代にも通用する"萌え"なデザイン。最近でもジムリーダー「カスミ」のフィギュアが販売されるなど、初代『ポケモン』のキャラクターの人気は根強い。

そんな『ポケモン』の人物絵には特徴があって、すべて目が縦長に描かれているのだ。これは当時の他のマンガやアニメと比べても顕著である。アニメ『ポケットモンスター』でもその特徴は引き継がれていた。各種ポケモンのデザインにも大きく関与したイラストレーター・杉森建は、元々美少女キャラを描くのが得意だったために、彼なりのこだわりが見て取れる。

一般トレーナーとして登場する「ガールスカウト」「ミニスカート」「おとなのおねえさん」などのイラストも、独特の暖かみをもって描かれていて、地味な存在ながらファンを獲得している。

余談だが、作中最強の女性キャラが「美少女」ではないというのも面白いところ。オーキド博士とのただならぬ縁をほのめかす四天王の老婆「キクコ」の存在は、ポケモン世界の人間関係にいくつもの謎を残している。




「RPGの中ボス」から「アニメヒロイン」に出世したハナダシティのジムリーダー・カスミ。



1987年に杉森建が描いた「新・毎度おさわがせします」の表紙絵。いわゆるアニメ絵で、まだ『ポケモン』美少女の特徴はない。

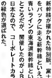
山手線ジャック

各駅ごとに走り回るおガキさまの群れ

1997年夏に、JR東日本とのタイアップで開催された「ポケットモンスタースタンプラリー」。専用の切符を購入するとスタンプ帳がもらえて、それに東京都区内の30駅でスタンプを押し、すべて集めると認定証のポケモンカード「なみのりピカチュウ」がもらえるというイベントだった。

これに『ポケモン』大好きな小学生が殺到。山手線の各駅ごとに、ドアが開くやいなや子どもたちが駆け降り・駆け乗り、まるでラッシュアワーのような状態になっていた。同行する保護者にも人数分の切符を買わせていたわけで、JR側にも相当の利益があったと思われるが、他の乗客からはものすごい不興を買ったようで、それ以降のイベントでは、日程を長くしたり、スタンプの配布駅の設定を工夫したりと、混雑への対策がなされるようになった。

ちなみに、このとき配布された「なみのりピカチュウ」は、背景に新幹線が描かれた特別版。富士山をバックに走る新幹線といえば、青いラインの東海道新幹線というところだが、開催したのがJR東日本なので、コーポレートカラーの緑色が選ばれた。



公園で友だちとポケモン対戦していたら……

（20代男性）

『ポケモン』大ブームの当時、「ゲームばっかりしてないで外で遊びなさい」と母親に怒られると、ゲームボーイと通信ケーブルをこっそり持ち出して、公園で友だちとポケモン対戦をしていました。そのせいで、ゲームボーイの外装は砂で削れて、液晶の中もホコリだらけでしたが。ベンチに腰掛けてケーブルで対戦。隣にやってきたおじいさんは怪訝そうに「何が楽しいんだ、それ」なんて訊いてきますが、子どもなりに、本気のバトルです。

自分の出した最初のポケモンは、レベル100の「ミュウツー」。もちろん相手のほうも勝つ気でいるので、レベル100のミュウツーを出してきます。堂々たる最強同士のぶつかり合いですが、お互いに打つ手がないので、「サイコキネシス」で攻撃して「じこさいせい」で回復することしかできず。ポケモンを交代すると、後続のポケモンは相手のミュウツーの攻撃を2発受けて倒されてしまうので、先に交代したほうが負けてしまう根比べだったのです。

「ふぶき」や「じわれ」のような、状況を覆す技がなかったので、ひたすら同じことの繰り返し。結局、30分くらい攻撃と回復をし続けて、「じこさいせい」のPPが切れるくらいの頃、通信ケーブルがすぽっと抜けてしまい、ノーゲームに。

おじいさんはとっくにどこかへ行っていましたが、「何が楽しいんだ、それ」という言葉が響くバトルだったことを、今でも覚えています。



POKÉMON FREAK ⑤

初代「ポケモン」の最強技といえば「ふぶき」で、威力が高いだけでなく、3割の確率で「こおり」状態になり行動不能になる。自分は凍らない「フリーザー」は最強ポケモンの一角だった。

2の予約

ゲームショップも困惑した『ポケモン2』

96年2月に発売された初代『ポケモン』。同年春には、早くも『ポケモン2』の制作が発表されたため、多くのポケモン少年たちが、足早にゲーム店に予約を入れた。ファミコンの『ドラクエⅢ』のように、お店に並ばないと手に入らないゲームというのが、当時はまだまだ多かったのである。しかしながら、情報は『コロコロコミック』やゲーム雑誌などで小出しにされるばかりで、待てど暮らせど出ない『2』。代金の先払いを求めるゲームショップは少なかったものの、シオシオになった予約票が財布の中に眠っていたという子どもたちは、当時たいへんに多かった。

結局次回作の『金・銀』が発売されたのは、発表から3年半が経過した99年11月となった。ポケモン小学生たちは、もう毛の生えた中学生になってしまっていた。

なお、『ポケモン2』の開発が遅れるあいだ、ライバル各社から『メダロット』や『ドラゴンクエストモンスターズ』、はたまた『デジタルモンスター』といった、携帯できる対戦型ゲームが発売され、その時々の子どもたちに遊ばれていた。要は、『2』を待ちわびるばかり「ポケモンみたいなもの」を遊び続けていたわけだが、なにげにそちらも名作揃い。

救世主マンキー

意外や意外!? 難関の『黄版』

アニメ人気を駆って発売された『ポケットモンスターピカチュウ』（通称『黄』）は、『赤』『緑』『青』と互換性を持つ第1世代のゲームボーイソフト。低年齢層や女の子に選ばれたソフトだったのだが、歴代『ポケモン』中でも難易度の高い内容になっている。

四天王やジムリーダーのポケモンが強くなっているのは、遊びごたえがあっていいのだが、最初にもらえるポケモンがてんきタイプのピカチュウに固定されているため、最初に対面することになるジムリーダー「タケシ」の「いわ・じめん」軍団に苦戦してしまうのだ。

「22ばんどうろ」で「マンキー」を捕まえて育てることでタケシを攻略可能になるが、マンキーは出現率が低いほか、「22ばん」は探索必須のエリアではなかったため、これに気づかずに立ち往生するプレイヤーもいた。



ライバルの名前

ポケモン以外の名前は変えられないから――（30歳男性）

『ポケモン』が発売された頃の私は、感情の起伏が激しくて、友だちが少ない小学生でした。ゲームは大好きだったので、発売直後から『ポケモン赤』をひとりで遊んでいたのですが、その頃クラスに「ゆうや」という男子がいて、ケンカは強いわ女子にはモテるわ、そして休み時間のたびに挑発してくる、とにかくいけ好かないやつだったのです。

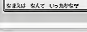
『ポケモン』を初めてすぐに、ライバルの名前を入力する画面がありますが、私は普段の怒りをこめて彼に「バカゆうや」と名付けました。ストーリーの要所要所で現れる「バカゆうや」は非常に憎たらしい存在だったので、当然「れいとうビーム」や「サイコキネシス」でコテンパンにしました。エンディングでの彼の負け惜しみも、何度となく目にして、微笑んでいました。

しばらくして、学校中で徐々に『ポケモン』熱が高まっていきます。何組の何々というやつも「ポケモントレーナー」らしいぜ、みたいな話で盛り上がって、気がつけばみんな『ポケモン』の虜に。当時品薄だった通信ケーブルをたまたま持っていた私も、ポケモン対戦の集まりに混ぜてもらえるようになりました。

テル君という同級生と対戦するとき、彼が「いま四天王戦だから ちょっと待ってて」というので、一緒にそのゲームボーイの画面を覗いていると、ラスボスとして現れたライバルの名前は「ばかゆうや」。俺もだよと言って、奇妙な一致に腹を抱えて笑ったものです。

そのゆうやとも、『ポケモン』の交換や対戦のおかげで、一緒にゲームで遊ぶ仲になりました。打ち解けるにつれて、「バカゆうや」のことが恥ずかしく、申し訳ない気持ちになってきて、彼と一緒にいるときには、四天王戦でのレベル上げができませんでした。

ところが、私と同じ頃に『ポケモン』を買って遊んでいた「ゆうや」のデータを見せてもらったところ、ラスボスとして君臨していたのは、私のあだ名の付いたライバル。申し訳なさはかき消えて、なんだか三角関係に勝利したような気分になりました。



POKÉMON FR… ⑥



当時「ファミ通」で行われたポケモン人気投票。「オムスター」には「気持ち悪い」という声ばかりが届き、マイナス4票に終わった。



自称超能力者ユリ・ゲラーとアメリカで訴訟になったことでも知られる「ユンゲラー」。初代はこういうチョイネタが多かった。

ポケモンサウンド

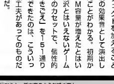
異例の売れ行きを見せたサウンドトラック

全ゲームボーイソフト中でも、BGMのクオリティで一、二を争うと評判なのが初代『ポケモン』。作曲はゲームコンポーザー増田順一氏の手によるもので、ジムリーダー戦のBGMは特にテンションが上がる人気曲であるほか、「ポケモンセンター」にいるときのBGMは、すべての後継作で踏襲されている。

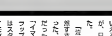
そんな初代『ポケモン』のサウンドトラック、長い名前の「ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って、遊べるCD」は、当時アニメが放映されていたこともあって、ゲームのサントラとしては異例のセールスを見せた。

要所要所で再生される「なきごえ」も、『ポケモン』のゲームプレイを盛り上げているが、ここにもトリビアが。実は、サイホーンとリザードンの鳴き声は、まったく一緒なのだ。効果音を聴くシチュエーションが違うために、プレイヤーは別の音だという印象を受けており、「言われてみれば」という感じである。

他にも、ラッキーの鳴き声をテンポを上げて再生するとピジョットになる……などの共通点が多く、少数のデータにエフェクトを加えることで、別の効果音として演出していたことがわかる。初期からRDM容量が増えたとはいえ、潤沢とはいえないゲームボーイのカセットで、個性的な「なきごえ」を151通りに再現できたのは、こういった創意工夫があってのものだったのだ。



アニメでも耳にする機会が多い、ポケモンセンターのBGM。



瀕死になると、断末魔のような鳴き声とともに引っ込んでいくので心が痛む。

耳タコソング

ポケモンの名前を連呼するアノ歌

ポケモンカードゲームのコマーシャルソングとして一世を風靡した『ポケモンいえるかな?』。ピカチュウ・カイリューから始まる1番と、アーボ・イーブイから始まる2番がテレビで繰り返し流れたため、『ポケモン』のことはよく知らないけど、とにかくこの歌だけは覚えた――という人もいるのだとか。まるでわらべうたのように、登下校する小学生が『ポケモンいえるかな?』を合唱する風景が、日本各地の通学路で見られた。

「泣きながら歌う」だとか「突然すさまじい早口になる」といった、遊び要素が盛りだくさんだった。歌唱は謎のシンガー「イマクニ?」によるもので、ラップパートは、朝の番組『おはスタ−』で人気の外国人「レイモンド」が担当していた。アニメ主題歌『めざせポケモンマスター』とカップリングされた8cmCDは売れに売れ、「151万枚突破」を記念したゴールドディスクも作られたらしい。

新ポケモン

不完全な情報がアダになった!?

続編の情報が小出しにされ、ポケモンファンたちが焦らしに焦らされたことはすでに述べたが、「ホウオウ」「ヤドキング」「デンリュウ」の3匹だけは、早くから『コロコロコミック』やゲーム雑誌などでビジュアルが公開されていた。

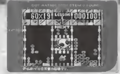
「先行組」の中で一番有名なのは、アニメ第1話に印象的に象徴した「ホウオウ」。ヤドキングは、どう見てもヤドランの進化系であり、そのコミカルな出立ちが『ポケモン』らしくてチャーミングだった。

「デンリュウ」は、当時の雑誌編集者がイラストの印象として書いた「ライチュウが進化したもの!?」という話に尾ひれがついて広まり、一時期、ピカチュウの最終形態だと信じられていた（実際には異なる）。ポケモン好き少女からは「そんなに可愛くない!」と幻滅されてしまったとか。デンリュウ、可哀想なヤツ。



懐かしい思い出が蘇る! ゲームボーイあるある

家で、外で、いろんな場所でプレイしたゲームボーイ。初期のモノクロから進化したカラーまで、思い出がたっぷり詰まったゲームボーイにまつわる「あるあるネタ」を紹介しよう!



モノクロの『ぷよぷよ』に別の意味で悪戦苦闘。

電池を長持ちさせるため、**濃度コントラスト**を限界まで薄くしてプレイ

データをセーブしたいときに限って、**電池残量が赤ランプ**に変わって焦る

ゲームボーイポケットを買って単3電池を大量に用意したが、使うのは**単4電池**と知り愕然

イヤホンを**中途半端に挿して**ステレオサウンドを楽しむ。

プレイ中、濃度調節ダイヤルに触れてしまい、**画面が消えて**電池がなくなったと勘違い

見た目で区別がつくように、兄弟姉妹で**違う色**のゲームボーイカラーを買う。

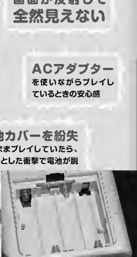
日中に外でプレイすると、**画面が反射して全然見えない**

本体は頑丈だと聞いたので試しに落としてみたら、**画面が割れて大後悔。**

ACアダプターを使いながらプレイしているときの安心感

イヤホンをつけると、BGMや効果音がはっきり聞こえて**テンション上がる。**

電池カバーを紛失したままプレイしていたら、ちょっとした衝撃で電池が脱落。



『スーパーマリオランド』でファイヤーがやけに跳ねるなと思ったら、**スーパーボール**だった。



車の中でプレイすると**吐き気との戦い**に。

ライト付拡大鏡「ライトボーイ」を買うまでは、暗い場所では懐中電灯を片手にプレイしていた。

『ポケモンピンボール』の**振動ユニット機能**を知らず、本体が壊れたかと勘違い。

けっこう重いので、長時間のプレイ後は**腕が痛くなる。**

通信ケーブルを持っているというだけで、そんなに仲良くないクラスメイトが家に遊びに来る。

いくらブームでも、ゲームボーイでまで**『たまごっち』**をプレイするのは微妙な感じ。

通信ケーブルを接続したあと、「いっせーのーせ!」と言って**同時に電源を入れる。**

いつの間にか、子供より親のほうが夢中になっていた**『テトリス』。**

『元気爆発ガンバルガー』をたった**数分でクリア。**

修学旅行にゲームボーイを持ってきてみんなのヒーローになるも、先生に見つかり没収。

カセットを収納するのに丁度いいのが、**側面を切り取った牛乳パック。**

女湯のサービスカット見たさに『桃鉄』シリーズを購入。



携帯ゲーム開発ヒストリー

～電子ゲームからゲームボーイの誕生まで～

家庭用ゲーム機に加え携帯型ゲーム機の覇権をも握った任天堂だが、ゲームボーイ発売に至るまでにも「携帯ゲーム機」には歴史があった。携帯ゲーム機の黎明期のLSIゲームやLCDゲーム、ゲーム&ウオッチ、そしてカートリッジ交換式ゲーム機を紹介する。

世界初の携帯型電子ゲーム

1976年



LSIゲーム
オートレース
マテル(1976年発売)
発売価格◆4800円

世界初の携帯型電子ゲーム機。縦長のスクリーン下に表示される車を操作し、敵車をよけながら、制限時間内に上部のゴールを目指すゲーム。1970年代後半に日本でも「ゲームシンジケート」シリーズとして、本作を含む7種類がアメリカから輸入販売された。

1979年



LSIゲーム
デジコムナイン
エポック社(1979年発売)
発売価格◆5950円

国産初のFLを搭載した電子ゲーム機。LEDの光が絵で描かれた球場の上で点灯し、FLで点数を表示する本格的な野球ゲーム。2人用なら守備側は本体に隠れたボタンで投球し、攻撃側はバッティングボタンで打つ。本作以降、FLゲーム機が電子ゲームの主流に。

国産初のFLゲームは野球ゲームだった

1979年

カートリッジ交換式ゲーム機
microvision
Milton 8radley Company(1979年8月発売)
発売価格◆$51.25

世界初となるカートリッジ交換式の携帯型液晶ゲーム機。CPUは本体側ではなくフェイスプレートのように本体全面を覆い隠す形状のソフト側にある。コントロール系統は、パドルのみが共通で、各ソフトによって異なるボタンを配置。画面には四角いドットのみが表示される。本体は縦幅24㎝と大型で、対応ソフトは10種類以上が出た。日本では未発売。

世界初のカートリッジ交換式の携帯液晶ゲーム機





microvision専用ソフト
「Block Buster」(1979年)
「Bowling」(1979年)
「Connect Four」(1979年)
「Mindbuster」(1979年)
「Pinball」(1979年)
「Star Trek(Phaser Strike)」(1979年)
「Baseball」(1980年)
「Sea Duel」(1980年)
「Alien Raiders」(1981年)
「Cosmic Hunter」(1981年)
「Super Blockbuster」(1982年)

1981年

LCOゲーム

パクパクマン

エポック社(1981年発売)
発売価格◆6000円

数あるパックマン風ゲームの中で、もっとも完成度が高いといわれたのがコレ。ほどよい難易度と、パックマンという名作のゲーム性は申し分ない。廉価版の「Ⅱ」もかなり売れた。

ライセンス商品よりよくできている？パックマン風ゲーム



1980年

フィルムを利用してカラーを再現！



LSIゲーム

デジコムベーダー

エポック社(1980年発売)
発売価格◆7800円

アーケード版のインベーダーをシンプルに再現している。レーダーのような丸いスクリーンに縦長の画面が表示され、上部から次々とインベーダーが現れ、下に行くほど色が変化していく。業務用と同様のフィルムでカラーを再現した。

1982年

太陽電池でエネルギー問題が解消された



LCOゲーム

大脱走[LCO SOLARPOWER]

バンダイ(1982年発売)
発売価格◆5400円

太陽光電池を搭載した折りたためる「LCDソーラーパワー」シリーズのひとつ。電池が不要のソーラーパネルが画期的で、いわゆるエネルギー問題を解消した。

1980年

ゲーム&ウオッチ

ボール[シルバー]

任天堂(1980年4月発売)
発売価格◆5800円

電子ゲーム業界を一変させた任天堂の「ゲーム＆ウオッチ」第一弾。サイズは背広のポケットにも収まるほどの小ささと薄さ。シンプルだけどハマれる「ゲーム＆ウオッチ」の歴史はここから始まった。



記念すべきG&W第一弾!

1982年



G&Wの類似ゲーム機が乱発されブームは終焉

LCDゲーム

侍 VS 忍者[PLAY&TIME]

増田屋コーポレーション(1982年発売)
発売価格◆5800円

ゲーム＆ウオッチに酷似した増田屋の「プレイ＆タイム」シリーズ。ダブルスクリーン方式を採用し、1画面で異なる2種類のカラーゲームが遊べる。LCDになったことにより、コストが大幅にカットされ、さまざまな玩具メーカーから発売が相次いだ。

1981年

ゲーム&ウオッチ

マンホール[ゴールド]

任天堂(1981年1月発売)
発売価格◆5800円

前面のパネルが、シルバーから高級感あふれるゴールドとなり、また液晶画面はカラーフィルタで鮮やかに、そして背面にはスタンドが追加されるなど進化を遂げたのが「ゴールド」シリーズ。



初期G&Wの進化型最大のヒット作

カートリッジ交換式ゲーム機

ADVENTURE VISION

ENTEX(1982年)
発売価格◆$75.00

40個の赤色LEDとミラーを使った表示方式の、ROMカートリッジ交換型携帯ゲーム機。縦40ドット×横150ドットの表示。本体上部に4本のカートリッジを収納できるスロットが付いている。単1電池4本使用する。電子ゲーム衰退期の製品で、使い古した中古品でも20万円以上で取引されている。

1982年





ROMは上部の挿入口へ



最大4本ソフトを挿入できる。ゲームを選択してプレイする。斬新なデザインでマニア人気も高い

多彩な操作方法



コントローラーは中央に4方向のジョイスティックと、その左右に4ボタンが菱形状に配置されている

ADVEVTURE VISION専用ソフト



「Defender」
横スクロール型スクロールシューティングゲーム。同梱ソフト



「Space Force」
「アステロイド」風360度シューティングゲーム



「SUPER COBRA」
コナミのアーケードゲームの移植タイトル



「TURTLES」
ダンジョンゲーム。宝物を発見し開けていくゲーム

カセット交換式の幻のFLゲーム機

ゲーム&ウオッチ

ドンキーコング【マルチスクリーン】

任天堂(1982年6月発売)
発売価格◆5800円

2画面、ゲームの面白さ、操作性などが受け、全世界で約800万台(国内120万台以上)を売りあげ、ゲーム&ウオッチシリーズ最大のヒットになった。アーケード版の多様な動きに対応するため、初めて十字キーを採用し、後の家庭用ゲーム機のコントローラーに大きな影響を与えた。

1982年

上画面



ドンキーコングが最上階で待ち受ける。タルをかわし、動くワイヤーに飛び乗れ

下画面



転がり落ちてくるをタルをジャンプでかわし、上を目指す





十字キーが採用！

ボタンが左右にあるだけだった「ゲーム&ウオッチ」が、マルチスクリーンで十字キーが採用された

上下2画面に十字キー 携帯ゲームのイノベーション

ゲーム&ウオッチ

マリオズボンアウェイ【パノラマスクリーン】

任天堂(1983年11月発売)
発売価格◆6000円

フルカラーの折りたたみ小型サイズの携帯ゲーム機が「パノラマスクリーン」シリーズ。他社の真似できない高性能の携帯ゲーム機という目を引く画期的なアイディアにもかかわらず、ファミコン人気に圧倒され店頭からすぐに姿を消してしまったという。

1983年





自然光を取り入れカラーを再現



「パノラマスクリーン」同様のシステムで白い面から光を吸収しカラーを投影する

歴史に名を刻んだ マニア眉唾の名器!

1984年

対戦型ゲーム機
コンピューターマージャン 役満
任天堂（1983年）
発売価格◆1万6800円

4人で遊ぶ麻雀を2人用にアレンジした携帯型液晶ゲーム機。その特徴は、横井軍平も開発に関わったといわれている通信ケーブルを2台つなげば、対戦もできる点。通信対戦は携帯ゲーム機としては初の試みで、後のゲームボーイ用ソフト「テトリス」や「ポケモン」への布石となった。

2台をケーブルでつないで対戦プレイ



対戦プレイが可能に！



初の有線ケーブルでつなぐ対戦プレイ。ゲームボーイに応用されたのは言うまでもない

1984年

対戦型ゲーム機
ドンキーコングホッケーマイクロvsシステム
任天堂（1984年11月発売）
発売価格◆6000円

形状やシステムはこれまでのゲーム＆ウオッチとは異なり、対戦型モードがメイン。横長の液晶画面、スタンドとなる本体など、2人で画面を見ながらコントローラーを持ってプレイする。携帯時のNintendo Switchと似ている。



まるでスイッチの原型 コントローラーも2つ

コントローラーを収納できる



収納する際、グチャグチャになりがちなコードは、掃除機のコードのように巻き取ることが可能

1985年

カートリッジ交換式ゲーム機
ゲームポケットコンピューター（ゲームポケコン）
エポック社（1985年）
発売価格◆1万2000円

カセットビジョンのハンディタイプとして発売された携帯型液晶ゲーム機。正式名称は『ゲームポケットコンピューター』だが、本体サイズが初代『ゲームボーイ』の約2・5倍と大きい。本格的なカートリッジ交換式の携帯型ゲーム機としては国内初で、液晶画面はモノクロ2階調が採用され、解像度はカセットビジョンよりもやや上だった。右側のカートリッジスロットに窓枠が付いており、ソフトの操作方法を見ることが可能。ゲームボーイの4年も前に、同等の電池稼働時間を実現させているのは特筆すべき点だ。価格も安く、大きさを除けば、携帯ゲーム機の基本的な機能を備えていた。



ゲームポケコン専用ソフト



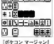
『アストロボンバー』
カセットビジョン用ソフト『アストロコマンド』の移植版



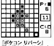
『ブロックメイズ』
スーパーカセットビジョン用ソフト『パンチボーイ』の類似システム



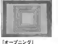
『倉庫番』
『倉庫番』の移植版。現在もハードを換え移植されている



『ポケコン マージャン』
初の携帯ゲームハードからあった麻雀。実際のルールとは異なる



『ポケコン リバーシ』
聞き慣れないリバーシという言葉。いわゆるオセロゲーム



『オープニング』
ROMを入れない状態の画面。ドットが線になって渦巻いている

ROMはここに入れる



右上のところへカセットを挿入する仕様。本体サイズ同様デカい



親機のカセットビジョン

本格的なカートリッジ交換式の携帯ゲーム機

キミは何本覚えているだろうか
ゲームボーイ懐かしのCM集

The commercial collection of GAME BOY.

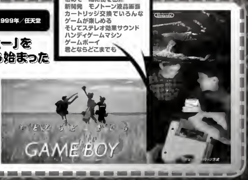
テレビが黄金時代を迎えていた1990年代に作られたCMは、大胆で面白い。中でも爆発的にヒットしたゲームボーイのCMはノリにノって制作されていた。忘れられないCMのいくつかをご紹介する。

ゲームボーイ本体 1999年／任天堂

それは「スタンドバイミー」を思わせる少年の旅から始まった

1989年4月21日に発売されたゲームボーイのCMは、3人の少年がゲームボーイを持って旅に出るというシチュエーション。家畜車の藁の上で寝ている少年たち。夜は焚き火を囲みながらゲームに興じている。便乗した貨物列車から原野に飛び出すが、ゲームボーイを忘れたことに気づいて取りに戻る少年。短い時間ながらも、同年代の少年達になぜか懐かしさを覚えさせる秀逸な内容だった。

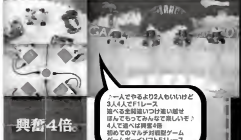
初めて一緒に街を出た
新開発　モノトーン液晶画面
カートリッジ交換でいろんな
ゲームが楽しめる
そしてステレオ効果サウンド
ハンディゲームマシン
ゲームボーイ
君とならどこまでも



F1レース 1990年／任天堂

思わず口ずさんでしまうノリの良いCMソング

「テン・リトル・インディアンズ」の替え歌に載せて、レーサーに扮したクリス松村が登場。レーシングカーの被り物を着けた4人が、同時に最大4人までプレイできるイメージを表現。ゲームボーイ用ソフトとして、初の4人用アダプタ対応ゲームだった。最後はレースクイーンが登場する。「1人でやるより2人もいいけど♪」というノリのいい歌詞で、学校などで友達と歌った人も多いはず。



♪一人でやるより2人もいいけど
3人4人でF1レース
遊べる全開追いつけ追い越せ
ほんでもってみんなで楽しいぞ♪
4人で遊べば興奮4倍
初めてのマルチ対戦型ゲーム
ゲームボーイソフトF1レース

ゲームボーイウォーズ 1991年／任天堂

改めて見ると「かなりエロい」キュートな女性兵士のウィンク

ファミコンで先行発売されていたウォーシミュレーションのゲームボーイ版。テレビCMはファミコン版と同じで、軽快な米軍の訓練行進歌がベースだが、前者が本物の海兵隊員を使っていたのに対し、本作は空軍の飛行場で女性兵士が演じた。前作CMでは「母ちゃんたちには内緒だぞ」という記憶に残っていたフレーズが、今作では「父ちゃん一緒に遊びましょ」とアンサーソングになっていて笑いを誘った。最後にウインクするキュートな女性兵士の姿に悶絶するファンが多かった。







♪ファミコン
ウォーズを知ってるかい
今度はゲームボーイウォーズだぞ
「かなりすごい」「がなりすごい」
父ちゃん一緒に遊びましょ
ゲームボーイウォーズが
出るぞ♪

メトロイド2 リターン・オブ・サムス 1991年／任天堂

繰り返し使われたダジャレ「メトロイド、オモロイド」

銀河連邦の指令を受けて生命体メトロイド退治に向かうサムス・アラン。SF映画のように切れ味良く構成されたこのCMでは、サムスが3Dのように描かれたり、色彩鮮やかなアメコミタッチだが、ゲームは残念ながらモノクロ。だが逆に白黒の画面が、ファンタジックな音楽と相まってこのゲームの本領である怖さを引き立てていた。最後の「メトロイド、オモロイド」という脱力のダジャレは後々まで語り継がれた。







ハーイ、ゲームボーイ
アメリカで人気抜群のアクションソフト
メトロイド2を紹介しよう
あのメトロイドがグーンとパワーアップ
してアイテム充実
敵キャラだって最高にエキサイティング
ゲームボーイソフトメトロイド2
「メトロイド、オモロイト」

カエルの為に鐘は鳴る 1992年／任天堂

気の抜けたような作りのCMだが「神ゲー」と呼ばれる存在に

カエルのコスプレをした遠野舞子がカエルと一緒に踊り、「森の音楽家」の替え歌を歌って、最後はカエルに変身してしまうというオチのCM。見るからにしょうもない作りだが、意外や意外、ソフトそのものは"神ゲー"と呼ばれるほどの人気を呼んだ。1992年4月、シングル「Mr.サブマリン」で歌手としてデビューした遠野は、この年の日本テレビ新人音楽大賞・新人賞を受賞。翌年にはフジテレビビジュアルクイーンアイドル部門グランプリを受賞した注目アイドルだった。









♪私は通訳のバイリンガエル
カエルの本音を聞いてあげる
ゲロゲッゲッゲゲロゲッゲッゲ
わからない♪
王子がカエルにカエルが蛇に
変身ギャグベンチャー
ゲームボーイソフト
カエルの為に鐘は鳴る

星のカービィ 1992年／任天堂

伝説のカービィシリーズはここから始まった

少年が絵かき歌を歌いながらカービィを描き終えると、絵の中のカービィがカラーになって少年を吸い込んでしまう。次のシーンでは吐き出された少年が星にハマって「カービィ」と叫ぶ。ゲーム画面では吸い込み、吐き出し、空中飛行というカービィのバトルアクションが一目でわかった。少年時代、この絵描き歌でカービィを描いていたゲーマーも多かったはず。



ゲームボーイブロス 1994年／任天堂

SMAP木村拓哉の起用で大評判 6種類のカラーバリエーション

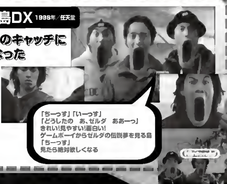
スタジオの外でゲームボーイをプレイしている木村拓哉。サボっているところを見られて「あ」と呻くと中に入ろうとしてシャッターに頭をぶつける。中に入ってもどこかにぶつかったようで「あいつつ」と騒いでいるバージョン1。バージョン2ではスタジオに出入りするスタッフに挨拶しながらゲームしている。その前に腕組をして仁王立ちする責任者らしき人。「こんにちは」とあいさつしながら当惑して「あ?」と呻く木村。CMで木村が手にもっていたとされるグリーンが一番売れたらしいが、CM中では赤と黄色だった?



ゼルダの伝説 夢をみる島DX 1998年／任天堂

「見たら絶対欲しくなる」のキャッチに釣られてやっぱり欲しくなった

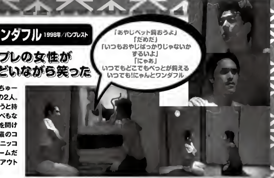
発売前は人形を使ったCM。これはフルカラー復活バージョン。仲間の元にやってきたボーダーが挨拶しても、仲間はおかしな反応で大口を開けている。不審に思ったボーダーがゲームボーイを取り上げて覗き込み「あ、ゼルダ」と気づくと、自身も大口になってしまう。さらに女の子のボーダーがやってくるが、やはり虜になってしまう予感。「見たら絶対欲しくなる」という掟破りのキャッチが大胆不敵。大口に変身してしまうCG処理が画期的で意表を突いた。



いつでも!にゃんとワンダフル 1998年／バンプレスト

押入れから猫コスプレの女性が意外なオチにとまどいながら笑った

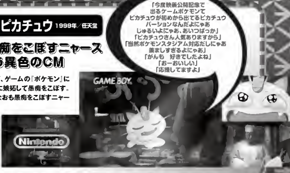
座敷で正座で対峙するくりぃむしちゅー（当時のコンビ名は「海砂利水魚」）の2人。上田晋也扮する子供がペットを飼おうと持ち掛けるが、オヤジの有田哲平がにべもなく断る。「ずるいよ」と上田が押入れを開けると、そこには有田のペットである猫のコスプレをした女性がいて「にゃお」とニッコリ。バンダイお得意のリアル育成ゲームだが、子供向けゲームとしては今ならアウトかもしれないシュールな内容。



ポケットモンスター ピカチュウ 1999年／任天堂

おでんの屋台で愚痴をこぼすニャース ちょっぴり哀愁漂う異色のCM

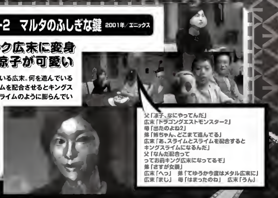
おでんの屋台で一人酒のニャースが、ゲームの『ポケモン』に最初からピカチュウがでていることに嫉妬して愚痴をこぼす。ピカチュウ人気に相槌を打つ主人。なおも愚痴をこぼすニャースにがんもどきを差し出す主人。ニャースがおいしさに感激していると「応援してますよ」と優しい言葉をかける主人。ピカチュウを超えたわけではないが、今に至るまでニャースは人気キャラだ。

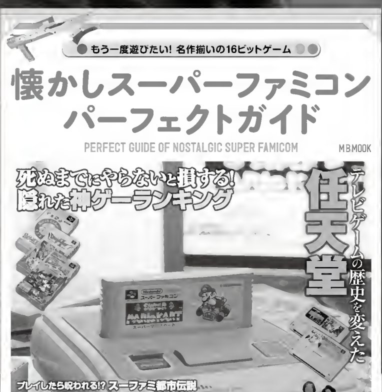


ドラゴンクエストモンスター2　マルタのふしぎな鍵 2001年／エニックス

キング広末～メタリック広末に変身 アイドル時代の広末涼子が可愛い

ダイニングでくつろぐ家族。ゲームをしている広末。何を遊んでいるか尋ねる父。進み具合を聞く弟に、スライムを配合させるとキングスライムになると答える広末。顔がキングスライムのように膨らんでいるのと見て「キング広末になっているぞ」と驚く父。次はメタリックな容貌に変身。ヤシの木を生やした広末を「はまったったのね」とあやす母。まだアイドルとしての輝きを失っていない21歳の広末涼子は、メタル広末になっても可愛らしかった。




もう一度遊びたい! 名作揃いの16ビットゲーム
懐かしスーパーファミコン
パーフェクトガイド
PERFECT GUIDE OF NOSTALGIC SUPER FAMICOM
MBMOOK
死ぬまでにやらないと損する!
隠れた神ゲーランキング
テレビゲームの歴史を変えた
任天堂
プレイしたら呪われる!? スーファミ都市伝説
懐かしの美少女キャラ大集合
激ヤバ! クソゲー&無理ゲーランキング
股間を熱くさせたHシーン紹介
エニックス vs スクウェア FFDQ戦争
プレミア激レアソフト紹介
「スト2」だけじゃない! 少年たちを魅了した格ゲー
ファミコン芸人フジタ
MCU (キック・ザ・カン・クルー)
名作ソフト1447タイトル完全図鑑
エニックス、スクウェア、カプコン、アスキー、コナミ、ナムコ、エポック社、光栄、チュンソフト、タイトー、ジャレコ、バンダイ、アトラス…

15年の歳月で発売された全1271本のゲームタイトル!

ゲームボーイソフト完全目録

1989年4月に発売されてから、2003年まで、15年もの長期に渡って"携帯型ゲーム機の王様"として人気を誇った任天堂のゲームボーイ。ここではそのゲームボーイ用に発売されたソフトを日付順にリストアップ。この圧倒的なソフト数だけ見ても、ゲームボーイのスゴさが改めて分かるはずだ!

※ゲームボーイ、スーパーゲームボーイ、ゲームボーイカラー対応のゲームソフトを列記した。

1989

0001 04/21『アレイウェイ』任天堂
0002 04/21『スーパーマリオランド』任天堂
0003 04/21『ベースボール』任天堂
0004 04/21『役満』任天堂
0005 05/29『テニス』任天堂
0006 06/14『テトリス』任天堂
0007 07/28『上海』HAL研究所
0008 09/01『倉庫番』ポニーキャニオン
0009 09/05『ミッキーマウス』ケムコ
0010 09/20『モトクロスマニアックス』コナミ
0011 09/21『ハイパーロードランナー』バンダイ
0012 10/18『ピンボール 66匹のワニ大行進』HAL研究所
0013 10/27『ドラキュラ伝説』コナミ
0014 10/31『シーサイドバレー』トンキンハウス
0015 11/24『パズルボーイ』アトラス
0016 11/28『ゴルフ』任天堂
0017 12/08『パチンコタイム』ココナッツジャパンエンターテイメント
0018 12/15『魔界塔士SaGa』スクウェア
0019 12/19『将棋』ポニーキャニオン
0020 12/22『Qビリオン』セタ
0021 12/22『海戦ゲームNAVY BLUE』ユース
0022 12/22『北斗の拳 凄絶十番勝負』東映動画
0023 12/27『てけてけ!アスミッくんワールド』アスミック
0024 12/28『セレクション 選ばれし者』ケムコ
0025 12/28『マスターカラテカ』ユタカ

1990

0026 01/12『ヒーロー大集合!! ピンボールパーティ』ジャレコ
0027 01/13『ワールドボウリング』アテナ
0028 01/14『平安京エイリアン』メルダック
0029 01/26『ソーラーストライカー』任天堂
0030 02/09『オセロ』河田
0031 02/23『ネメシス』コナミ
0032 02/23『対局連珠』トーワチキ
0033 03/15『ベースボールキッズ』ジャレコ
0034 03/16『クォース』コナミ
0035 03/16『フリップル』タイトー
0036 03/21『ペンギンランド』ポニーキャニオン
0037 03/23『フラッピースペシャル』ビクター音楽産業
0038 03/24『SD戦国伝 国盗り物語』バンダイ
0039 03/29『トランプボーイ』パック・イン・ビデオ
0040 03/30『スペースインベーダーズ』タイトー
0041 03/30『ペンギンくんwars vs.』アスキー
0042 04/06『かこむん蛇』ナグザット
0043 04/13『SDルパン3世 金庫破り大作戦』バンプレスト
0044 04/13『クイックス』任天堂
0045 04/13『バットマン』サン電子
0046 04/13『爆裂戦士ウォーリア』エポック社
0047 04/20『スーパーチャイニーズランド』カルチャーブレーン
0048 04/20『デッドヒートスクランブル』コピアシステム
0049 04/20『プロディア』トンキンハウス
0050 04/20『ポパイ』シグマ商事
0051 04/20『冒険!パズルロード』ビック東海
0052 04/27『サッカーボーイ』エピック・ソニーレコード
0053 04/27『天神怪戦』メルダック
0054 04/28『スヌーピー マジックショー』ケムコ
0055 05/02『レッドアリーマー 魔界村外伝』カプコン
0056 05/11『ロックンチェイス』データイースト
0057 05/18『ボクシング』トンキンハウス
0058 05/25『あやかしの城』セタ
0059 05/26『ウルトラマン倶楽部 敵怪獣ヲ発見セヨ』バンダイ
0060 06/01『ピットマン』アスク講談社
0061 06/08『コスモタンク』アトラス
0062 06/15『カードゲーム』ココナッツジャパンエンターテイメント
0063 06/15『メカ生体ゾイド ゾイド伝説』トミー
0064 06/15『ファニーフィールド』5NK
0065 06/22『倉庫番2』ポニーキャニオン
0066 06/27『ブライファイター デラックス』タイトー
0067 06/29『パリーファイア』東映動画
0068 07/03『パイプドリーム』BPS
0069 07/13『四川省』アイレム
0070 07/20『ダブルドラゴン』テクノスジャパン
0071 07/27『タスマニア物語』ポニーキャニオン
0072 07/27『ドクターマリオ』任天堂
0073 07/28『らんま1/2 かくれんぼデスマッチ』バンプレスト
0074 07/31『パズニック』タイトー
0075 08/02『石道』アスキー
0076 08/03『TMNT』コナミ
0077 08/04『魁!! 男塾 冥凰島決戦』ユタカ
0078 08/08『おさわがせ!ペンギンBOY』ナツメ
0079 08/10『VSバトラー』ユース
0080 08/11『香港』徳間書店
0061 08/12『ドラゴンスレイヤー1』エポック社
0082 08/24『パワーミッション』バップ
0083 08/25『機動警察パトレイバー 狙われた街1990』ユタカ
0084 08/31『バトルピンポン』クエスト
0085 08/31『ボンバーボーイ』ハドソン
0086 09/14『ファミスタ』ナムコ
0087 09/14『プロレス』ヒューマン
0088 09/21『サイドポケット』データイースト
0089 09/21『ダックテールズ』カプコン
0090 09/21『バルダーダッシュ』ビクター音楽産業
0091 09/21『ルナランダー』パック・イン・ビデオ
0092 09/28『F-1ボーイ』アスク講談社
0093 09/28『おいらじゃじゃ丸! 世界大冒険』ジャレコ
0094 10/05『うぉーズ』トーワチキ
0095 10/06『SDガンダム外伝 ラクロアンヒーローズ』バンダイ
0096 10/10『信長の野望 ゲームボーイ版』光栄
0097 10/12『アストロラビー』アイ・ジー・エス
0098 10/12『ツインビーだ!!』コナミ
0099 10/12『パラメデス』ホット・ビィ
0100 10/16『ゴーストバスターズ2』HAL研究所
0101 10/19『モンスタートラック』バリエ
0102 10/19『ロードスター』トンキンハウス
0103 10/23『アミーダくん 阿弥陀』ココナッツジャパンエンターテイメント
0104 10/23『海戦ゲーム　レーダーミッション』任天堂
0105 10/26『アフターバースト』NCS
0106 10/26『ペリウス ローランの魔獣』サミー工業
0107 11/09『F-1レース』任天堂
0106 11/09『トランプボーイ2』パック・イン・ビデオ
0109 11/09『ふしぎなブロビー プリンセスブロブを救え!』ジャレコ
0110 11/16『アレサ』やのまん
0111 11/16『パックマン』ナムコ
0112 11/16『パラソルヘンベえ 虹の大冒険』エポック社
0113 11/30『GO! GO! TANK』コピアシステム
0114 11/30『キャデラック2』ヘクト
0115 11/30『バトルブル』セタ
0116 12/07『海戦ゲーム NAVY BLUE'90』ユース
0117 12/07『ころダイス』キングレコード
0118 12/07『スコットランドヤード』東映動画
0119 12/07『ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦』タカラ
0120 12/07『バブルボブル』タイトー
0121 12/07『ペインターモモピー』シグマ商事
0122 12/07『ヘッドオン』テクモ
0123 12/07『熱血硬派くにおくん 番外乱闘編』テクノスジャパン
0124 12/08『鬼忍降魔録ONI』バンプレスト
0125 12/11『スパルタンX』アイレム
0126 12/12『プリプリ』サン電子
0127 12/13『ドラゴンテール』アイマックス
0128 12/14『SaGa2 秘宝伝説』スクウェア
0129 12/14『クラックス』ハドソン
0130 12/14『ネコジャラ物語』ケムコ
0131 12/14『ポケットスタジアム』アトラス
0132 12/14『カード&パズル コレクション 銀河』ホット・ビィ
0133 12/18『ゴジラくん 怪獣大行進』東宝
0134 12/20『ポン太とヒナ子の珍道中 友情編』ナグザット
0135 12/21『カプコンクイズ ハテナ?の大冒険』カプコン
0136 12/21『グレムリン2 新・種・誕・生』サン電子
0137 12/21『バトルユニットZEOTH』ジャレコ
0138 12/21『バブルゴースト』ポニーキャニオン
0139 12/21『石田芳夫の詰碁パラダイス』ポニーキャニオン
0140 12/22『モンスターメーカー』ソフエル
0141 12/22『飛龍の拳 外伝』カルチャーブレーン
0142 12/23『アメリカ横断ウルトラクイズ』トミー
0143 12/31『ドルアーガの塔』エンジェル

1991

0144 01/08『コントラ』コナミ

0145 01/08『突撃! ポンコツタンク』HAL研究所
0146 01/11『タイトーチェイスHQ』タイトー
0147 01/25『突撃ぱれいしょんず』アトラス
0148 02/08『ライサンダー』日本物産
0149 02/08『鬼ヶ島パチンコ店』ココナッツジャパンエンターテイメント
0150 02/15『三毛猫ホームズの騎士道』アスク講談社
0151 02/15『バーガータイムデラックス』データイースト
0152 02/26『怒りの要塞』ジャレコ
0153 02/28『F-1スピリット』コナミ
0154 02/28『レーシング魂』アイレム
0155 03/01『ドラえもん 対決ひみつ道具』エポック社
0156 03/01『ロボコップ』エピック・ソニーレコード
0157 03/08『スーパー桃太郎電鉄』ハドソン
0158 03/08『戦国忍者くん』UPL
0159 03/15『ループス』マインドスケープ
0160 03/19『R-TYPE』アイレム
0161 03/20『ファーステストラップ』バップ
0162 03/29『ジェムジェム』ビック東海
0163 03/29『ファミリージョッキー』ナムコ
0164 04/05『ソロモンズ倶楽部』テクモ
0165 04/05『パロディウスだ!!』コナミ
0166 04/12『ファイナルリバース』東映動画
0167 04/12『ワールドアイスホッケー』アテナ
0168 04/19『カーブノア』コナミ
0169 04/19『リトルマスター ライクバーンの伝説』徳間書店
0170 04/19『茶々丸パニック』ヒューマン
0171 04/20『スーパーロボット大戦』バンプレスト
0172 04/26『ミッキーマウス2』ケムコ
0173 04/26『ミニパット』A-WAVE
0174 04/26『ラッキーモンキー』ナツメ
0175 04/26『相撲ファイター 東海道場所』アイマックス
0176 04/26『熱血高校サッカー部 ワールドカップ編』テクノスジャパン
0177 04/27『からくり剣豪伝ムサシロード』ユタカ
0178 04/27『トーピドー・レンジ』セタ
0179 05/10『キッチンパニック』ココナッツジャパンエンターテイメント
0180 05/11『サンリオカーニバル』キャラクターソフト
0181 05/17『ラブルセイバー』キングレコード
0182 05/17『一発逆転!! DX馬券王』アスミック
0183 05/18『SDコマンドガンダム G-ARMSオペレーションガンダム』バンダイ
0184 05/21『ゲームボーイウォーズ』任天堂
0185 05/24『アスミッくんワールド2』アスミック
0186 05/24『スノーブラザーズジュニア』ナグザット
0187 05/31『レジェンド 明日への翼』クエスト
0188 06/07『サッカー』トンキンハウス
0189 06/12『大戦略』ヒロ
0190 06/15『マジカル☆タルるートくん』バンダイ
0191 06/21『ジャングルウォーズ』ポニーキャニオン
0192 06/21『チョップリフター2』ビクター音楽産業
0193 06/28『エアロスター』ビック東海
0194 06/28『人生ゲーム伝説』タカラ
0195 06/28『聖剣伝説 ファイナルファンタジー外伝』スクウェア
0196 07/11『元祖!! ヤンチャ丸』アイレム
0197 07/12『ヴァトルギウス』アイ・ジー・エス
0198 07/12『ドラキュラ伝説2』コナミ
0199 07/16『紫禁城』東映動画
0200 07/19『ハットリス』BPS
0201 07/21『恋は駆け引き』ポニーキャニオン
0202 07/26『バニシングレーサー』ジャレコ
0203 07/26『ロックマンワールド』カプコン
0204 08/02『パズルボーイ2』アトラス
0205 08/02『フリートコマンダーVS』アスキー
0206 08/02『茶々丸冒険記3 アビスの塔』ヒューマン
0207 08/03『ペケとポコのダルマンバスターズ』バンプレスト
0208 08/09『エレベーターアクション』タイトー
0209 08/09『ネメシス2』コナミ
0210 08/09『バトルシティ』ノバ
0211 08/09『メガリット』アスミック
0212 08/09『東尾修監修 プロ野球スタジアム'91』徳間書店
0213 08/23『ボンバーキングシナリオ2』サン電子
0214 09/13『ちびまる子ちゃん2 デラックス まる子ワールド』タカラ
0215 09/13『ナイトクエスト』タイトー
0216 09/13『時空戦記ムー』ハドソン
0217 09/20『ウイナーズホース』NCS
0218 09/27『アレサ2』やのまん
0219 09/27『テクモボウルGB』テクモ
0220 09/27『少年アシベ ゆうえんちパニック』タカラ
0221 10/01『ウィザードリィ外伝1 女王の受難』アスキー
0222 10/18『ザードの伝説』ビック東海
0223 10/25『ドラゴンズ・レア』エピック・ソニーレコード
0224 11/01『コナミックゴルフ』コナミ
0225 11/08『熱血高校ドッジボール部 強敵!闘球戦士の巻』テクノスジャパン
0226 11/15『TMNT2』コナミ
0227 11/22『ポパイ2』シグマ商事
0228 11/22『秘伝陰陽気功法図式謎遊戯 摩佗』ヨネザワ
0229 11/29『アルタードスペース』エピック・ソニーレコード
0230 11/29『スーパーチャイニーズランド2 宇宙大冒険』カルチャーブレーン
0231 12/03『ナムコクラシック』ナムコ
0232 12/06『ドッジボーイ』トンキンハウス
0233 12/13『マインスウィーパー 掃海艇』パック・イン・ビデオ
0234 12/13『SaGa3 時空の覇者[完結編]』スクウェア
0235 12/13『サーガイア』タイトー
0236 12/13『パチンコ西遊記』ココナッツジャパンエンターテイメント
0237 12/13『バトルオブキングダム』メルダック
0238 12/13『ワールドビーチバレー 1991GBカップ』アイ・ジー・エス
0239 12/13『忍者龍剣伝GB 摩天楼決戦』テクモ
0240 12/14『ウルティマ 失われたルーン』ポニーキャニオン
0241 12/14『きんぎょ注意報! わぴ子のわくわくスタンプラリー!』ユタカ
0242 12/14『ヨッシーのたまご』任天堂
0243 12/20『アメリカ横断ウルトラクイズPART2』トミー
0244 12/20『モノポリー』トミー
0245 12/20『ロックマンワールド2』カプコン
0246 12/20『太陽の勇者ファイバードGB』アイレム
0247 12/25『がんばれゴエモン さらわれたエビス丸』コナミ
0248 12/26『桃太郎伝説外伝』ハドソン
0249 12/27『ジャンケンマン』NCS
0250 12/27『ピータン』KANEKO
0251 12/27『中嶋 悟 監修 F-1 HERO GB WORLD CHAMPIONSHIP '91』バリエ
0252 12/28『絶対無敵ライジンオー』トミー
0253 12/29『ウルトラマン』ベック

1992

0254 01/08『機甲警察メタルジャック』タカラ
0255 01/10『トキオ戦記 英雄列伝』ヒューマン
0256 01/14『Q-bert』ジャレコ
0257 01/18『SD戦国伝2 天下統一編』バンダイ
0258 01/21『メトロイド2 リターン オブ サムス』任天堂
0259 01/24『しっぽでブン!!』バップ
0260 01/24『雀卓ボーイ』ナムコ
0261 01/31『TWIN』アテナ
0262 02/01『タイニートゥーン アドベンチャーズ』コナミ
0263 02/14『WWFスーパースターズ』ホット・ビィ
0264 02/14『トラックミート 目指せバルセロナ』ヒロ
0265 02/21『ベリウス2 復讐の邪神』サミー工業
0266 02/21『怒りの要塞2』ジャレコ
0267 02/28『ONI2 隠忍伝説』バンプレスト
0268 02/28『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』バリエ
0269 02/28『平成天才バカボン』ナムコ
0270 03/06『ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠』エポック社
0271 03/06『ラブルセイバー2』キングレコード
0272 03/06『高橋名人の冒険島2』ハドソン
0273 03/13『ハドソン・ホーク』エピック・ソニーレコード
0274 03/13『読本夢五誉身 天神怪戦2』メルダック
0275 03/19『スーパーストリートバスケットボール』バップ
0276 03/19『ロボコップ2』エピック・ソニーレコード
0277 03/27『キャプテン翼VS』テクモ
0278 03/27『チキチキマシーン猛レース』アトラス
0279 03/27『ちびまる子ちゃん3 めざせ!ゲーム大賞』タカラ
0280 03/27『プロサッカー』イマジニア
0281 03/27『リトルマスター2 雷光の騎士』徳間書店インターメディア
0282 03/27『雀四郎』サミー工業
0283 03/28『バットマン リターンオブザジョーカー』サン電子
0284 04/03『HOOK』エピック・ソニーレコード
0285 04/17『DX馬券王Z』アスミック
0286 04/24『炎の闘球児 ドッジ弾平』ハドソン
0287 04/24『ミグレイン』アクレイムジャパン
0288 04/27『星のカービィ』任天堂
0289 04/28『ポケットバトル』シグマ商事
0290 04/28『レッドオクトーバーを追え』アルトロン
0291 05/02『スパイVSスパイ とらっぱーず天国』ケムコ
0292 05/02『パネルの忍者ケサマル サラ姫お助け申す!の巻』エポック社
0293 05/29『X(エックス)』任天堂
0294 06/26『スーパーハンチバック』イマジニア
0295 06/26『ソリテア』ヘクト
0296 06/26『ホーム・アローン』アルトロン
0297 07/03『うる星やつら ミス友引を捜せ!』やのまん
0298 07/10『マジカル☆タルるートくん2 ライバーゾーンパニック!!』バンダイ
0299 07/17『コナミックスポーツ イン バルセロナ』コナミ
0300 07/17『らんま1/2 熱烈格闘編』バンプレスト
0301 07/17『宇宙戦艦ヤマト』ベック
0302 07/17『東尾修監修 プロ野球スタジアム'92』徳間書店インターメディア
0303 07/24『ダウンタウン熱血行進曲 どこでも運動会』テクノスジャパン
0304 07/24『バイオニックコマンドー』カプコン
0305 07/24『プリンス・オブ・ペルシャ』NCS
0306 07/30『ファミスタ2』ナムコ
0307 07/31『ペンタドラゴン』やのまん
0308 07/31『大工の源さん ゴーストビルディングカンパニー』アイレム
0309 08/07『クイズ世界はSHOW BY ショーバイ!!』タカラ
0310 08/07『シーザースパレス』ココナッツジャパンエンターテイメント
0311 08/07『ちびまる子ちゃん4 これが日本だよ!王子さま』タカラ
0312 08/07『ゲームボーイ電子手帳 ナノノート』コナミ
0313 08/07『バーサスヒーロー 格闘王への道』バンプレスト
0314 08/07『マサカリ伝説 金太郎アクション編』トンキンハウス
0315 08/11『中嶋 悟 監修 F-1 HERO GB '92 THE GRADED DRIVER』バリエ
0316 08/28『ハイパーブラックバス』ホット・ビィ
0317 09/04『SDガンダム SD戦国伝3 新SD戦国伝 地上最強編』バンダイ
0318 09/04『セレクション2 暗黒の封印』ケムコ
0319 09/12『キン肉マン ザ☆ドリームマッチ』ユタカ
0320 09/14『カエルの為に鐘は鳴る』任天堂
0321 09/17『ビタミーナ王国物語』ナムコ
0322 09/25『コナミックバスケット』コナミ
0323 09/25『メルヘン倶楽部』ナグザット
0324 09/30『三国志 GB版』光栄
0325 10/09『パチンコかぐや姫』ココナッツジャパンエンターテイメント
0326 10/16『3分予想 馬番倶楽部』ヘクト
0327 10/16『SPOT』BPS
0328 10/16『アレサ3』やのまん
0329 10/16『バトルドッジボール』バンプレスト
0330 10/21『スーパーマリオランド2 6つの金貨』任天堂
0331 10/23『アダムスファミリー』ミサワエンターテイメント
0332 10/30『キョロちゃんランド』ヒロ
0333 10/30『ランパート』ジャレコ
0334 11/06『ファンタズム』ジャレコ
0335 11/13『セイントパラダイス 最強の戦士たち』バンダイ

0430 10/29『アメリカ横断ウルトラクイズPART4』トミー
0431 10/29『ファミスタ3』ナムコ
0432 10/29『ロックマンワールド4』カプコン
0433 11/19『ウルティマ 失われたルーン2』ポニーキャニオン
0434 11/19『パチ夫くん』ココナッツジャパンエンターテイメント
0435 11/19『女神転生 ラストバイブル2』アトラス
0436 11/26『TMNT3 タートルズ危機一発』コナミ
0437 11/26『UNDスモールワールド』トミー
0438 11/27『カービィのピンボール』任天堂
0439 12/03『ダックテイルズ2』カプコン
0440 12/10『アンダーカバーコップス 破壊神ガルマァ』アイレム
0441 12/10『ピングー 世界で1番元気なペンギン』ビーアイ
0442 12/10『幽☆遊☆白書 第2弾 暗黒武術会編』トミー
0443 12/17『怪獣王ゴジラ』バンダイ
0444 12/17『馬券王V3』アスミック
0445 12/18『最後の忍道』アイレム
0446 12/22『タイニー・トゥーン アドベンチャーズ2～バスターバニーのかっとびだいぼうけん～』コナミ
0447 12/22『ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合!』テクノスジャパン
0448 12/22『ミッキーマウス5 魔法のステッキ』ケムコ
0449 12/24『モータルコンバット 神拳降臨伝説』アクレイムジャパン

1994

0450 01/07『バトルトード』メサイヤ
0451 01/14『トムとジェリーPART2』アルトロン
0452 01/21『スーパーマリオランド3 ワリオランド』任天堂
0453 02/11『スポットクール アドベンチャー』ヴァージン
0454 02/11『バーチャルウォーズ』ココナッツジャパンエンターテイメント
0455 02/18『スーパー桃太郎電鉄2』ハドソン
0456 02/18『ホイホイ ゲームボーイ版』光栄
0457 02/18『武田修宏のエースストライカー』ジャレコ
0458 02/25『T-2ザ・アーケードゲーム』アクレイムジャパン
0459 03/03『ウェルカム なかよしパーク』バンダイ
0460 03/11『DNI4 鬼神の血族』バンプレスト
0461 03/11『疾風!アイアンリーガー』バンダイ
0462 03/18『雀四郎2』サミー工業
0463 03/25『WWF キング オブ ザ リング』アクレイムジャパン
0464 03/25『ルクル』ビック東海
0465 03/25『ロロの大冒険』イマジニア
0466 03/25『剣勇伝説ヤイバ』バンプレスト
0467 03/25『大工の源さん～ロボット帝国の野望～』アイレム
0468 03/25『南国少年パプワくん ガンマ団の野望』エニックス
0469 03/26『クレヨンしんちゃん3 オラのごきげんアスレチック』バンダイ
0470 04/01『Mr GOの馬券的中術』タイトー
0471 04/02『Jリーグ ウィニングゴール』EAV
0472 04/08『詰め将棋～百番将棋～』イマジニア
0473 04/15『モグラでポン!』アテナ
0474 04/15『詰め将棋 問題提供「将棋世界」』アイマックス
0475 04/22『G8原人ランド ビバちっくん王国』ハドソン
0476 04/22『パチ夫くん キャッスル』ココナッツジャパンエンターテイメント
0477 04/22『フィジェッツ』ココナッツジャパンエンターテイメント
0478 04/22『天地を喰らう』カプコン
0479 04/22『美少女戦士セーラームーンR』エンジェル
0480 04/28『ノンタンといっしょ くるくるぱずる』ビクターエンタテインメント
0481 04/29『ルーニー・トゥーンズ それゆけ!スピーディー・ゴンザレス』サンソフト
0482 05/27『太陽の天使マーロー～お花畑は大パニック～』テクノスジャパン
0483 06/3『幽☆遊☆白書 第3弾 魔界の扉編』トミー
0484 06/10『ザ・心理ゲーム』ヴィジット
0485 06/10『パチスロキッズ2』ココナッツジャパンエンターテイメント
0486 06/14『テトリス フラッシュ』任天堂
0487 06/14『ドンキーコング』任天堂
0488 06/17『ワールドカップストライカー』ココナッツジャパンエンターテイメント
0489 06/30『熱闘 サムライスピリッツ』タカラ
0490 07/01『ろっくんもんすたぁ!!』ホリ電気
0491 07/15『キテレツ大百科 冒険大江戸ジュラ紀』ビデオシステム
0492 07/15『全日本プロレスジェット』メサイヤ
0493 07/22『ロックマンワールド5』カプコン
0494 07/29『G8パチスロ必勝法Jr.』サミー工業
0495 07/29『クリスティワールド』アクレイムジャパン
0496 07/29『ジャングルの王者ターちゃん』バンダイ
0497 07/29『パチスロワールドカップ'94』アイマックス
0498 07/29『ワールドカップUSA'94』サンソフト
0499 07/29『勝馬予想 競馬貴族EX'94』キングレコード
0500 07/29『熱血! ビーチバレーだよくにおくん』テクノスジャパン
0501 07/29『熱闘 餓狼伝説2 あらたなるたたかい』タカラ
0502 07/31『ぷよぷよ』バンプレスト
0503 08/05『3丁目のタマ タマ＆フレンズ 3丁目お化けパニック!!』ビーアイ
0504 08/05『ポコニャン!夢の大冒険』東宝・小学館プロダクション
0505 08/10『ボンバーマンGB』ハドソン
0506 08/11『TVアニメ スラムダンク がけっぷちの決勝リーグ』バンダイ
0507 08/26『ウルトラマン 超闘士激伝』エンジェル
0508 08/26『クレヨンしんちゃん4 オラのいたずら大変身』バンダイ
0509 09/09『新SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語』バンダイ
0510 09/16『スーパーストリートバスケットボール2』バップ
0511 09/16『連対王』ヴィジット
0512 09/22『とってもラッキーマン ラッキークッキーみんな大好きー』バンダイ
0513 09/23『魂斗羅スピリッツ』コナミ
0514 09/30『オセロワールド』ツクダオリジナル
0515 09/30『バートのジャックと豆の木』アクレイムジャパン
0516 09/30『ルーニー・トゥーンズ ダフィー・ダック』サンソフト
0517 10/07『本命ボーイ』日本物産
0518 10/14『ザ・心理ゲーム2 大阪編』ヴィジット
0519 10/19『詰め将棋 神吉五段』魔法
0520 10/19『詰碁シリーズ1藤沢秀行名誉棋聖』魔法
0521 10/21『GB原人2』ハドソン
0522 10/28『TVチャンピオン』ユタカ
0523 10/28『チェスマスター』アルトロン
0336 11/13『フェラーリ』ココナッツジャパンエンターテイメント
0337 11/20『タンブルポップ』データイースト
0338 11/21『ヨッシーのクッキー』任天堂
0339 11/27『G8原人』ハドソン
0340 11/27『アメリカ横断ウルトラクイズPART3 チャンピオン大会』トミー
0341 11/27『きんぎょ注意報!2 ぎょぴちゃんを探せ!』ビーアイ
0342 11/27『コナミックアイスホッケー』コナミ
0343 11/27『トリップワールド』サンソフト
0344 11/27『元気爆発ガンバルンガー』トミー
0345 12/11『R-TYPE2』アイレム
0346 12/11『スーパービックリマン 伝説の石版』ユタカ
0347 12/11『ぬ～ぼ～』アイレム
0348 12/11『ミラクルアドベンチャー エスパークス失われた聖石ペリヴァロン』トミー
0349 12/11『ロックマンワールド3』カプコン
0350 12/15『ダンジョンランド』エニックス
0351 12/18『クイズ日本昔話 アテナのハテナ?』アテナ
0352 12/18『ドクターフランケン』ケムコ
0353 12/18『トムとジェリー』アルトロン
0354 12/18『ひとりでできるもん! クッキング伝説』バップ
0355 12/18『ミッキーズチェイス』ケムコ
0356 12/18『宇宙の騎士テッカマンブレード』ユタカ
0357 12/18『地球解放軍ZAS』T&Eソフト
0358 12/18『美少女戦士セーラームーン』エンジェル
0359 12/18『木づちだ クイズだ 源さんだ!』アイレム
0360 12/19『ドラえもん2 アニマル惑星伝説』エポック社
0361 12/22『4IN1 FUN PACK』イマジニア
0362 12/22『LOONEY TUNES バックスバニーとゆかいな仲間たち』サン電子
0363 12/25『ゼノン2 メガブラスト』PCMコンプリート
0364 12/25『バーコードボーイ バトルスペース』ナムコ
0365 12/25『女神転生 ラストバイブル』アトラス
0366 12/26『ウィザードリィ外伝2 古代皇帝の呪い』アスキー
0367 12/27『Jリーグファイティングサッカー』アイ・ジー・エス
0368 12/27『ヘラクレスの栄光 動き出した神々』データイースト

1993

0369 01/03『悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん』コナミ
0370 01/08『ダーティ・レーシング』ジャレコ
0371 01/29『新日本プロレスリング闘魂三銃士』バリエ
0372 01/29『リングレイジ』タイトー
0373 02/12『サンダーバード』ビーアイ
0374 02/19『ザードの伝説2 偽神の領域』ビック東海
0375 02/26『DNI3 黒の破壊神』バンプレスト
0376 02/26『バートのサバイバルキャンプ』アクレイムジャパン
0377 02/26『バーニングペーパー』ロジーク
0378 02/26『高橋名人の冒険島3』ハドソン
0379 03/12『CLUT MASTER ウルトラマンに魅せられて』バンダイ
0380 03/19『G8バスケットボール』イマジニア
0381 03/19『キラートマト』アルトロン
0382 03/19『ザ・キックボクシング』マイクロワールド
0383 03/19『サンリオカーニバル2』キャラクターソフト
0384 03/19『ダブル役満』バップ
0385 03/19『モンスターメーカー2 ウルの秘剣』ソフエル
0386 03/26『G1キング!三匹の予想屋』ビック東海
0387 03/26『アウトバースト』コナミ
0388 03/26『ミロンの迷宮組曲』ハドソン
0389 04/09『クレヨンしんちゃん オラとシロはお友達だよ』バンダイ
0390 04/16『NBAオールスターチャレンジ2』アクレイムジャパン
0391 04/16『魔界村外伝 THE DEMON DARKNESS』カプコン
0392 04/23『ミッキーマウス4 魔法のラビリンス』ケムコ
0393 05/21『WWFスーパースターズ2』アクレイムジャパン
0394 05/21『妖精物語 ロッドランド』ジャレコ
0395 05/28『バブルボブルJr.』タイトー
0396 05/28『ポピュラス外伝』イマジニア
0397 05/28『鈴木亜久里F1スーパードライビング』ロジーク
0398 06/06『ゼルダの伝説 夢をみる島』任天堂
0399 06/18『パチスロキッズ』ココナッツジャパンエンターテイメント
0400 06/25『スプリッツ 似顔絵15ゲーム』イマジニア
0401 06/25『ブービーボーイズ』日本物産
0402 07/09『エイリアン3』アクレイムジャパン
0403 07/16『びっくり熱血新記録! どこでも金メダル』テクノスジャパン
0404 07/16『マイケルジョーダン ONE ON ONE』EAビクター
0405 07/20『ゴッドメディスン　ファンタジー世界の誕生』コナミ
0406 07/23『Jカップサッカー』ジャレコ
0407 07/23『ミステリアム』バップ
0408 07/23『ああ播磨灘』アスク講談社
0409 07/23『ジミーコナーズのプロテニスツアー』ミサワエンターテイメント
0410 07/23『幽☆遊☆白書』トミー
0411 07/30『主役戦隊アイレムファイター』アイレム
0412 07/30『的中ラッシュ』日本クラリービジネス
0413 07/30『鉄球ファイト!ザ・グレイトバトル外伝』バンプレスト
0414 08/06『ソルダム』ジャレコ
0415 08/06『らんま1/2 格劇問答!!』バンプレスト
0416 08/08『桃太郎電劇』ハドソン
0417 08/10『モンスターメーカー バーコードサーガ』ナムコ
0418 08/19『ダブル役満Jr.』バップ
0419 08/20『仮面ライダーSD 走れ!マイティライダーズ』ユタカ
0420 08/27『MVPベースボール』アクレイムジャパン
0421 08/27『ファミリージョッキー2 名馬の血統』ナムコ
0422 08/27『勝馬予想 競馬貴族』キングレコード
0423 09/10『カルトジャンプ』バンダイ
0424 09/17『ダブル役満2』バップ
0425 09/23『レミンクス』イマジニア
0426 09/24『エイリアンVSプレデター』アスク講談社
0427 09/25『ウィザードリィ外伝3 闇の聖典-SCRIPTURE OF THE DARK-』アスキー
0428 10/08『カットビロード』ナムコ
0429 10/22『クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだゾ』バナレックス

0615 09/27『ストリートレーサー』UBIソフト
0616 09/27『スポーツコレクション』トンキンハウス
0617 10/15『ポケットモンスター　青』任天堂
0618 10/19『ピクロス2』任天堂
0619 10/26『ヨッシーのパネポン』任天堂
0620 11/01『パズル忍たま乱太郎』カルチャーブレーン
0621 11/22『原人コレクション』ハドソン
0622 11/22『不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物～』チュンソフト
0623 11/23『ドンキーコングランド』任天堂
0624 11/29『ナムコギャラリーvol.2』ナムコ
0625 11/29『パチ夫くん ゲームギャラリー』ココナッツジャパンエンターテイメント
0626 12/02『クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション』バンダイ
0627 12/02『ボンバーマンGB3』ハドソン
0628 12/06『桃太郎コレクション2』ハドソン
0629 12/13『ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る!』バンダイ
0630 12/13『ぽけっとぷよぷよ通』コンパイル
0631 12/13『合格ボーイシリーズ 英単語ターゲット1900』イマジニア
0632 12/21『スヌーピーのはじめてのおつかい』ケムコ
0633 12/21『みどりのマキバオー』トミー
0634 12/27『テトリスプラス』ジャレコ
0635 12/27『ミニ4ボーイ』Jウィング
0636 12/27『名探偵コナン 地下遊園地殺人事件』バンダイ
0637 12/28『スーパーチャイニーズファイターGB』カルチャーブレーン
0638 12/28『スーパーブラックバスポケット』スターフィッシュ

1997

0639 01/24『合格ボーイシリーズ セットで覚える 日本史ターゲット201』イマジニア
0640 01/25『カービィのきらきらきっず』任天堂
0641 01/31『ズープ』やのまんゲームズ
0642 02/01『ゲームボーイギャラリー』任天堂
0643 02/21『チャルボ55 SUPER PUZZLE ACTION』日本システムサプライ
0644 02/28『タイトーバラエティパック』タイトー
0645 03/28『合格ボーイシリーズ 大学入試出る順 英熟語ターゲット1000』イマジニア
0646 04/25『セームゲーム』ハドソン
0647 05/01『ドラえもんのスタディボーイ1 小一こくご・かん字』小学館
0648 05/01『ドラえもんのスタディボーイ2 小一さんすう・けいさん』小学館
0649 05/23『ミニ四駆GB Let's&Go!!』アスキー
0650 06/01『ドラえもんのスタディボーイ4 小二国語・かん字』小学館
0651 06/01『ドラえもんのスタディボーイ5 小二算数・計算』小学館
0652 06/20『スーパーブラックバスポケット2』スターフィッシュ
0653 06/27『ゲームで発見!!たまごっち』バンダイ
0654 06/27『ゲームボーイウォーズTURBO』ハドソン
0655 06/27『合格ボーイシリーズ 高校入試でる順 中学英単語1700』イマジニア
0656 07/11『Z会合格ボーイシリーズ Z会究極の英単語1500』イマジニア
0657 07/11『ゲームで発見!!たまごっち ピンクなTAMAGOTCHセット』バンダイ
0658 07/11『スーパービーダマン ファイティングフェニックス』ハドソン
0659 07/18『それゆけ!キッド』ケムコ
0660 07/18『ポケットラブ』キッド
0661 07/25『ナムコギャラリーvol.3』ナムコ
0662 07/25『ポケット麻雀』ボトムアップ
0663 07/25『合格ボーイシリーズ 高校入試出る順 中学英熟語3500』イマジニア
0664 07/25『名作シリーズ 三国志ゲームボーイ版』光栄
0665 07/25『名作シリーズ 信長の野望ゲームボーイ版』光栄
0666 08/08『熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』タカラ
0667 08/08『THE GAME OF LIFE人生ゲーム(廉価版)』タカラ
0668 08/12『マッハGoGoGo』トミー
0669 08/22『ディノブリーダー』Jウィング
0670 08/29『マネーアイドルエクスチェンジャー』アテナ
0671 08/29『合格ボーイシリーズ 高校入試"でる順" 漢字問題の征服』イマジニア
0672 09/19『川のぬし釣り3』パック・イン・ソフト
0673 09/25『コナミGBコレクションvol.1』コナミ
0674 09/26『合格ボーイシリーズ「解体英熟語」完全準拠 Z会究極の英熟語1017』イマジニア
0675 09/26『おやつクイズ もぐもぐQ THE QUIZ GAME』スターフィッシュ
0676 09/26『カードゲーム(ハッピープライス)』ココナッツジャパンエンターテイメント
0677 09/26『シーザースパレス(ハッピープライス)』ココナッツジャパンエンターテイメント
0678 09/26『フェラーリ(ハッピープライス)』ココナッツジャパンエンターテイメント
0679 09/26『ミニ4ボーイ2 ファイナルエボリューション』Jウィング
0680 09/26『ワールドカップストライカー(ハッピープライス)』ココナッツジャパンエンターテイメント
0681 09/26『合格ボーイシリーズ 高校入試 歴史年代あんきポイント240』イマジニア
0682 09/27『ゲームボーイギャラリー2』任天堂
0683 10/01『合格ボーイシリーズ 高校入試 理科あんきポイント250』イマジニア
0684 10/10『スーパーボンブリス(再版)』BPS
0685 10/17『あにまるぶりーだー』Jウィング
0686 10/17『ゲームで発見!!たまごっち2』バンダイ
0687 10/17『プリクラポケット 不完全女子高校生マニュアル』アトラス
0688 10/31『合格ボーイシリーズ よく使われる 英検2級レベルの会話表現333』イマジニア
0689 11/21『コレクションポケット』ナグザット
0690 11/27『悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～』コナミ
0691 11/28『会合格ボーイシリーズ「解体英語構文」完全準拠 Z会究極の英語構文285』イマジニア
0692 11/28『トランプコレクション』ボトムアップ
0693 11/28『メダロット(カブトバージョン)』イマジニア
0694 11/28『メダロット(クワガタバージョン)』イマジニア
0695 11/29『プリクラポケット2 彼氏改造大作戦』アトラス
0696 12/01『ドラえもんのスタディボーイ3 九九マスター』小学館
0697 12/04『がんばれゴエモン～黒船党の謎～』コナミ
0698 12/05『サンリオうらないパーティ』イマジニア
0699 12/11『コナミGBコレクションvol.2』コナミ
0700 12/12『ポケットボンバーマン』ハドソン
0701 12/12『超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター』バンプレスト
0702 12/19『カラムー町の大事件』スターフィッシュ
0703 12/19『スタースイープ』アクセラ
0704 12/19『バックスバニー コレクション』ケムコ
0705 12/19『牧場物語GB』パック・イン・ソフト
0706 12/26『パチスロキッズ(ハッピープライス)』ココナッツジャパンエンターテイメント
0707 12/26『パチスロキッズ2(ハッピープライス)』ココナッツジャパンエンターテイメント

0524 10/28『マサカリ伝説 金太郎RPG編』トンキンハウス
0525 10/28『馬券王TV'94』アスミック
0526 11/11『モータルコンバット2究極神拳』アクレイムジャパン
0527 11/18『ニチブチマージャン吉本劇場』日本物産
0528 11/18『携帯競馬エイトスペシャル』イマジニア
0529 11/25『タイニートゥーン アドベンチャーズ3 ～ドキドキスポーツフェスティバル～』コナミ
0530 11/25『ドラゴンボールZ 悟空飛翔伝』バンダイ
0531 11/25『パチ夫くん2』ココナッツジャパンエンターテイメント
0532 11/25『本将棋』イマジニア
0533 12/09『パックパニック』ナムコ
0534 12/09『幽☆遊☆白書 第4弾 魔界統一編』トミー
0535 12/16『桃太郎電劇2』ハドソン
0536 12/20『スーパースネーキー』四次元
0537 12/22『ウルトラマンボール』ベック
0538 12/22『トコロ'Sまあじゃん Jr.』ビック東海
0539 12/23『インディージョーンズ 最後の聖戦』ココナッツジャパンエンターテイメント
0540 12/23『プロ麻雀 極GB』アテナ
0541 12/23『将棋最強』魔法
0542 12/23『井出洋介?のパワフル麻雀～次の一手100題～』四次元

1995

0543 01/03『パックインタイム』ナムコ
0544 01/13『スーパーチャイニーズランド3』カルチャーブレーン
0545 01/27『パチスロ必勝ガイドGB』マジファクト
0546 01/27『バトルクラッシャー』バンプレスト
0547 01/27『ママレード・ボーイ』バンダイ
0548 02/24『熱闘 ワールドヒーローズ2JET』タカラ
0549 03/03『UNO2 スモールワールド』トミー
0550 03/03『アナザ・バイブル』アトラス
0551 03/03『ガメラ 大怪獣空中決戦』エンジェル
0552 03/14『マリオのピクロス』任天堂
0553 03/17『NFLクォーターバッククラブ'95』アクレイムジャパン
0554 03/17『TVアニメ スラムダンク2 全国へのTIPP OFF』バンダイ
0555 03/17『スーパーボンブリス』BPS
0556 03/21『星のカービィ2』任天堂
0557 03/24『ONI5 隠忍を継ぐ者』バンプレスト
0558 03/24『パチスロキッズ3』ココナッツジャパンエンターテイメント
0559 03/24『原人コッツ』ピーアイ
0560 04/07『蒼き伝説シュート!』バンプレスト
0561 04/14『SD飛龍の拳外伝』カルチャーブレーン
0562 04/14『勝馬予想 競馬貴族EX'95』キングレコード
0563 04/21『Jリーグ LIVE'95』EAV
0564 04/28『チキチキ天国』Jウィング
0565 04/28『パチ夫くん3』ココナッツジャパンエンターテイメント
0566 04/28『空想科学世界ガリバーボーイ 空想科学パズル プリッとポン』バンダイ
0567 04/28『赤ずきんチャチャ』トミー
0568 04/28『魔法陣グルグル 勇者とククリの大冒険』タカラ
0569 05/26『ちびまる子ちゃん まる子デラックス劇場』タカラ
0570 06/02『魔法騎士レイアース』トミー
0571 06/16『モグモグGOMBO 遙かなる超料理伝説』バンダイ
0572 06/23『パチンコ物語外伝』ケイエスエス
0573 06/23『人生ゲーム』タカラ
0574 06/30『スーパーパチンコ大戦』バンプレスト
0575 06/30『第2次スーパーロボット大戦G』バンプレスト
0576 07/14『NINKU -忍空-』トミー
0577 07/14『ギャラガ&ギャラクシアン』ナムコ
0578 07/14『フリスキートム』日本物産
0579 07/27『スーパードンキーコングGB』任天堂
0580 07/28『アルフレッドチキン』サンソフト
0581 08/04『おとぎ話大戦』四次元
0582 08/10『ボンバーマンGB2』ハドソン
0583 08/11『ストリートファイター2』カプコン
0584 08/25『GO GO アックマン』バンプレスト
0585 08/25『ドラゴンボールZ 悟空激闘伝』バンダイ
0586 09/14『キャプテン翼J 完全制覇への挑戦』バンダイ
0587 10/20『ハイパーブラックバス'95』BLACKLABEL
0588 10/27『NBA JAM トーナメントエディション』アクレイムジャパン
0589 10/27『ジャッジ・ドレッド』アクレイムジャパン
0590 10/27『バットマン フォーエバー』アクレイムジャパン
0591 10/27『フォアマン フォー リアル』アクレイムジャパン
0592 10/27『魔法騎士レイアース 2nd ミッシングカラーズ』トミー
0593 11/24『Jリーグ ビッグウェイブサッカー』トミー
0594 11/24『NINKU -忍空- 忍空戦争編』トミー
0595 12/08『ウェディングピーチ じゃ魔ピーパニック』ケイエスエス
0596 12/14『カービィのブロックボール』任天堂
0597 12/22『P-マンGB』ケムコ
0598 12/22『東京ディズニーランド ミッキーのシンデレラ城ミステリーツアー』トミー
0599 12/27『忍たま乱太郎GB』カルチャーブレーン
0600 12/29『ブロックくずしGB』POW

1996

0601 02/27『ポケットモンスター 赤』任天堂
0602 02/27『ポケットモンスター 緑』任天堂
0603 02/29『くまのプー太郎 宝さがしだ大入りゲームバトル』タカラ
0604 03/22『熱闘 闘神伝』タカラ
0605 04/26『熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』タカラ
0606 05/17『連珠倶楽部 五目ならべ』ヘクト
0607 06/21『バスフィッシング達人手帳』スターフィッシュ
0608 07/21『ナムコギャラリーvol.1』ナムコ
0609 07/21『ボンバーマンコレクション』ハドソン
0610 07/21『モグラーニャ』任天堂
0611 08/09『桃太郎コレクション』ハドソン
0612 08/23『熱闘 サムライスピリッツ 斬九郎無双剣』タカラ
0613 09/13『スーパーチャイニーズランド1・2・3』カルチャーブレーン
0614 09/27『SD飛龍の拳外伝2』カルチャーブレーン

1998

0708 01/01『ドラえもんのスタディボーイ6 学習漢字マスター1006』小学館
0709 01/10『ポケット漢字郎』新学社
0710 01/15『ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち』バンダイ
0711 01/30『ニューチェスマスター』アルトロン
0712 01/30『合格ボーイシリーズ 学研 慣用句・ことわざ210』イマジニア
0713 01/30『合格ボーイシリーズ 学研 小学校高学年レベル 入試に出た要点 ランク順 四字熟語288』イマジニア
0714 02/19『コナミGBコレクションvol 3』コナミ
0715 02/20『NAVY BLUE98』ショウエイシステム
0716 02/21『ポケットカメラ』任天堂
0717 02/27『ネクタリスGB』ハドソン
0718 02/27『ポケットキョロちゃん』トミー
0719 03/05『大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン』ハドソン
0720 03/06『もんすたあ★レース』光栄
0721 03/06『頭文字D外伝』講談社
0722 03/13『パチンコCR大工の源さんGB』日本テレネット
0723 03/13『ポケットラブ2』キッド
0724 03/19『コナミGBコレクションvol 4』コナミ
0725 03/20『合格ボーイシリーズ Z会<例文で覚える>中学英単語1132』イマジニア
0726 03/20『カンヅメモンスター』アイマックス
0727 03/20『ドラえもんカート』エポック社
0728 03/20『メダロット パーツコレクション』イマジニア
0729 03/20『合格ボーイシリーズ 山川 一問一答 世界史B用語問題集』イマジニア
0730 03/26『ゴッドメディスン復刻版』コナミ
0731 03/26『パワプロGB』コナミ
0732 03/27『熱闘 リアルバウト餓狼伝説スペシャル』タカラ
0733 04/10『パズルボブルGB』タイトー
0734 04/22『合格ボーイシリーズ 桐原書店 頻出英文法・語法問題1000』イマジニア
0735 04/22『合格ボーイシリーズ 山川 一問一答 新課程 日本史B用語問題集』イマジニア
0736 04/24『ポケットバスフィッシング』ボトムアップ
0737 05/01『SELECTION I&II 選ばれし者&暗黒の封印』ケムコ
0738 05/15『あにまるぶりーだー2』Jウィング
0739 05/22『日本代表チーム 栄光のイレブン』トミー
0740 05/29『メダロット パーツコレクション2』イマジニア
0741 05/29『合格ボーイシリーズ 学研 小学校高学年レベル 入試に出た要点 ランク順 歴史512』イマジニア
0742 06/04『ワールドサッカーGB』コナミ
0743 06/05『ディノブリーダー2』Jウィング
0744 06/19『ミニ四駆GB Let's&Go!! オールスターバトルMAX』アスキー
0745 06/19『忍たま乱太郎GB 絵あわせチャレンジパズル』カルチャーブレーン
0746 06/26『合格ボーイシリーズ ■いアタマを●くする。数字で遊ぼう算数編』イマジニア
0747 06/26『いつでも!にゃんとワンダフル』バンプレスト
0748 06/26『日刊べるとも倶楽部』アイマックス
0749 06/26『日本代表フランスでがんばれ!Jリーグサポーターサッカー』Jウィング
0750 07/02『高気圧ボーイ』コナミ
0751 07/10『合格ボーイシリーズ 99年度版 英単語センター1500』イマジニア
0752 07/10『GO!GO!ヒッチハイク』Jウィング
0753 07/10『海のぬし釣り2』パック・イン・ソフト
0754 07/17『化石創世リボーン』スターフィッシュ
0755 07/24『グランダー武蔵RV』バンダイ
0756 07/24『東京ディズニーランド ファンタジーツアー』トミー
0757 07/24『爆釣列伝 翔~ハイパーバスフィッシング~』スターフィッシュ
0758 07/24『魚群探知機 ポケットソナー』バンダイ
0759 07/31『ブレイントレイン』アクレイムジャパン
0760 07/31『早押しクイズ~王座決定戦~』ジャレコ
0761 07/31『桃太郎電鉄jr.全国ラーメンめぐりの旅』ハドソン
0762 08/06『上海 Pocket』サンソフト
0763 08/07『テュロック~バイオノザウルスの戦い~』スターフィッシュ
0764 08/07『超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2』バンプレスト
0765 08/07『名探偵コナン 疑惑の豪華列車』バンダイ
0766 08/09『ポケットファミリーGB』ハドソン
0767 08/28『昆虫博士』Jウィング
0768 09/11『ポケット将棋』ボトムアップ
0769 09/11『モータルコンバット&モータルコンバット2』アクレイムジャパン
0770 09/11『釣り先生』Jウィング
0771 09/12『ポケットモンスター　ピカチュウ』任天堂
0772 09/18『超速スピナー』ハドソン
0773 09/25『ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド』エニックス
0774 09/25『ポケットゴルフ』ボトムアップ
0775 10/02『もんすたあ★レース おかわり』コーエー
0776 10/15『爆釣リトリーブマスター』コナミ
0777 10/16『新競馬貴族ポケットジョッキー』キングレコード
0778 10/21『グローカルヘキサイト』NECインターチャネル
0779 10/21『テトリスデラックス』任天堂
0780 10/21『ワリオランド2 盗まれた財宝』任天堂
0781 10/23『ポケットボウリング GB』アテナ
0782 10/30『ポケット電車』ココナッツジャパンエンターテイメント
0783 11/06『詰め将棋 廉価版』アイマックス
0784 11/13『本格将棋 将棋王』童
0785 11/20『ゲームボーイウォーズ2』ハドソン
0786 11/27『サンリオタイムネット 過去編』イマジニア
0787 11/27『サンリオタイムネット 未来編』イマジニア
0788 11/27『スーパーブラックバス ポケット3 スターフィッシュ 釣り』スターフィッシュ
0789 11/27『ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよデラックス10』エポック社
0790 11/27『ぽけっとぷよぷよSUN』コンパイル
0791 11/27『激闘パワーモデラー』カプコン
0792 12/04『ロボットポンコッツ(星バージョン)』ハドソン
0793 12/04『ロボットポンコッツ(太陽バージョン)』ハドソン
0794 12/11『カラム一町は大さわぎ!~ポリンキーズとおかしな仲間たち~』スターフィッシュ
0795 12/11『ゲームボーイモノポリー』ハズブロージャパン
0796 12/11『バーコード対戦バーディガン』タム
0797 12/11『ロードス島戦記 英雄騎士伝』トミー
0798 12/12『ゼルダの伝説 夢をみる島DX』任天堂
0799 12/12『フェアリーキティの開運辞典~妖精の国の占い修行~』イマジニア
0800 12/17『遊戯王デュエルモンスターズ』コナミ
0801 12/18『ポケットカラー ブロック』ボトムアップ
0802 12/18『ザ・警部高レーシング』ポニーキャニオン
0803 12/18『プリクラポケット3~タレントデビュー大作戦』アトラス
0804 12/18『ポケモンカードGB』任天堂
0805 12/23『麻雀クエスト』Jウィング
0806 12/24『ボンバーマンクエスト』ハドソン
0807 12/25『合格ボーイシリーズ「読み解き古文単語」準拠 Z会<例文で覚える>究極の古文単語 ~古文知識・文法基礎入り~』イマジニア
0808 12/25『小島武夫・灘麻太郎の実践麻雀教室』ギャップス

1999

0809 01/01『バーディガン ライトバージョン 限定スペシャルBOX!』タムソフト
0810 01/14『がんばれゴエモン 天狗党の逆襲』コナミ
0811 01/28『Pachinko Data Card ちょ~あたる君』BOSSコミュニケーションズ
0812 01/29『Bビーダマン爆外伝~ビクトリーへのみち~』メディアファクトリー
0813 01/29『バックスバニー クレイジーキャッスル3』ケムコ
0814 02/11『ときめきメモリアルPOCKET カルチャー編~木漏れ日のメロディ~』コナミ
0815 02/11『ときめきメモリアルPOCKET スポーツ編~校庭のフォトグラフ~』コナミ
0816 02/12『化石創世リボーン2~モンスターディガー~』スターフィッシュ
0817 02/19『ウィザードリィ外伝1[復刻版]』アスキー
0818 02/19『ウィザードリィ外伝2[復刻版]』アスキー
0819 02/19『ウィザードリィ外伝3[復刻版]』アスキー
0820 02/19『本格四人打ち麻雀 麻雀王』童
0821 02/26『ハムスターパラダイス』アトラス
0822 02/26『ポヨンのダンジョンルーム』ハドソン
0823 03/05『ROX 6=Six』アルトロン
0824 03/11『ビートマニアGB』コナミ
0825 03/12『合格ボーイシリーズ ■いアタマを●くする。算数バトル編』イマジニア
0826 03/12『おはスタ やまちゃん&レイモンド』エポック社
0827 03/12『ドラえもんカート2』エポック社
0828 03/12『もんすたあ★レース2』コーエー
0829 03/12『王ドロボウJING エンジェル』メサイヤ
0830 03/12『王ドロボウJING デビル』メサイヤ
0831 03/12『甲子園ポケット』魔法
0832 03/19『プロ麻雀 極GB2』アテナ
0833 03/19『決闘ビーストウォーズ ビースト戦士最強決定戦』タカラ
0834 03/19『女神転生外伝 ラストバイブル』アトラス
0835 03/19『将棋2』ポニーキャニオン
0836 03/19『大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン2』ハドソン
0837 03/26『クイクイ』魔法
0838 03/26『バーガーバーガーポケット』ギャップス
0839 04/01『パワプロクンポケット』コナミ
0840 04/02『ポケット電車2』ココナッツジャパンエンターテイメント
0841 04/08『ゲームボーイギャラリー3』任天堂
0842 04/09『加藤一二三 九段の将棋教室』カルチャーブレーン
0843 04/09『信長の野望ゲームボーイ版2』コーエー
0844 04/14『ポケモンピンボール』任天堂
0845 04/16『チェックメイト』アルトロン
0846 04/16『女神転生外伝 ラストバイブル2』アトラス
0847 04/23『ゴルフDEおはスタ』エポック社
0848 04/23『トップギア・ポケット』ケムコ
0849 04/23『プチカラット』タイトー
0850 04/23『リアルプロ野球! セントラルリーグ編』ナツメ
0851 04/23『リアルプロ野球! パシフィックリーグ編』ナツメ
0852 04/23『人生ゲーム 友達たくさんつくろうよ!』タカラ
0853 04/28『ディノブリーダー3~ガイア復活~』Jウィング
0854 04/28『パズルコレクション ハローキティのマジカルミュージアム』イマジニア
0855 04/28『ポケットGIステイブル』コナミ
0856 04/28『花さか天使テンテンくんのビートブレイカー』コナミ
0857 04/29『パチパチパチスロ~ニューパルサー編~』スターフィッシュ
0858 04/30『SD飛龍の拳外伝EX』カルチャーブレーン
0859 05/13『IT'sワールドラリー』コナミ
0860 05/20『カードキャプターさくら~いつもさくらちゃんといっしょ~』エム・ティー・オー
0861 05/27『カンヅメモンスター パフェ』スターフィッシュ
0862 05/28『ピットフォールGB』ポニーキャニオン
0863 05/29『学級王ヤマザキ ゲームボーイ版』コーエー
0864 06/03『漢字BOY』Jウィング
0865 06/04『パチンコCRモーレツ原始人T』ヘクト
0866 06/11『ポケット花札』ボトムアップ
0867 06/11『ルーカのパズルで大冒険』ヒューマン
0868 06/17『サバイバルキッズ~孤島の冒険者~』コナミ
0869 06/24『あにまるぶりーだー3』Jウィング
0870 06/24『ワールドサッカーGB2』コナミ
0871 06/25『坂田吾朗 九段の連珠教室』カルチャーブレーン
0872 07/01『ハイパーオリンピックシリーズ　トラック&フィールドGB』コナミ
0873 07/08『遊戯王デュエルモンスターズ2　闇界決闘記』コナミ
0874 07/09『プロ麻雀「兵」GB』カルチャーブレーン
0875 07/16『合格ボーイシリーズ ■いアタマを●くする。社会バトル編』イマジニア
0876 07/16『ゴルフ王』デジタルキッズ
0877 07/16『川のぬし釣り4』パック・イン・ソフト
0878 07/17『パズルコレクション ハローキティのビーズ工房』イマジニア
0879 07/23『スパイVSスパイ』ケムコ
0880 07/23『ドラえもん あるけあるけラビリンス』エポック社
0881 07/23『ポケットルアーボーイ』キングレコード
0882 07/23『メダロット2(カブトバージョン)』イマジニア
0883 07/23『メダロット2(クワガタバージョン)』イマジニア
0884 07/23『昆虫博士2』Jウィング
0885 07/23『次世代ベーゴマバトル ベイブレード』ハドソン
0886 07/23『釣り先生2』Jウィング
0887 07/23『無頼戦士カラー』キッド
0888 07/30『ジェムジェムモンスター』キッド
0889 07/30『チョロQカスタマブルGB』タカラ
0890 07/30『三国志ゲームボーイ版2』コーエー
0891 08/05『アザーライフ アザードリームスGB』コナミ
0892 08/06『ポケットファミリーGB2』ハドソン
0893 08/06『牧場物語GB2』ビクターインタラクティブソフトウェア
0894 08/10『マリオゴルフGB』任天堂
0895 08/13『Get虫!倶楽部 みんなの昆虫大図鑑』ジャレコ
0896 08/13『Jリーグエキサイトステージ GB』エポック社

0991 03/17『マクロス7-銀河のハートを奮わせろ!-』エポック社
0992 03/21『ワリオランド3 不思議なオルゴール』任天堂
0993 03/23『サイボーグクロちゃん～デビル復活!!～』コナミ
0994 03/24『Disney's TARZAN』シスコンエンタテイメント
0995 03/24『さるパンチャー』タイトー
0996 03/24『じゃがいぬくん』ビクターインタラクティブソフトウェア
0997 03/24『なかよしペットシリーズ2 かわいいウサギ』エム・ティー・オー
0998 03/24『レイマン ミスター・ダークの罠』ユービーアイソフト
0999 03/24『爆球連発!!スーパービーダマン 激闘!ライジングヴァルキリー!!』タカラ
1000 03/30『バトルフィッシャーズ』コナミ
1001 03/30『パワクロクンポケット2』コナミ
1002 03/30『ポップンミュージックGB』コナミ
1003 03/31『トリックボーダーGP』アテナ
1004 03/31『アルルの冒険 まほうのジュエル』コンパイル
1005 03/31『スノボーチャンピオン』ボトムアップ
1006 03/31『必殺パチンコBOY CRモンスターハウス』サンソフト
1007 03/31『名探偵コナン 奇岩島秘宝伝説』バンプレスト
1008 04/07『VSレミングス』Jウィング
1009 04/13『遊戯王モンスターカプセルGB』コナミ
1010 04/14『聖牌伝説』ギャップス
1011 04/21『DXモノポリーGB』タカラ
1012 04/21『バーガーパラダイス インターナショナル』ギャップス
1013 04/21『バックスバニー クレイジーキャッスル4』ケムコ
1014 04/27『メタルギア Ghost Babel』コナミ
1015 04/28『ディノブリーダー4』Jウィング
1016 04/28『ドラえもんのクイズボーイ』小学館プロダクション
1017 04/28『パズルボブル4』アルトロン
1018 04/28『フェレット物語 ディア・マイ・フレンド』カルチャーブレーン
1019 04/28『ロードランナー ドムドム団のやぼう』エクシング・エンターテイメント
1020 04/28『漢字 de パズル』エム・ティー・オー
1021 04/28『競馬場へ行こう!ワイド』ヘクト
1022 04/28『大工の源さん～カチカチのトンカチがカチ～』バイオックス
1023 04/28『麻雀女王』童
1024 05/19『ゲームコンビニ21』スターフィッシュ
1025 05/26『タイトーメモリアル バブルボブル』ジョルダン
1026 05/26『タイトーメモリアル CHASE H.Q.』ジョルダン
1027 06/02『大貝獣物語 ポヨンのダンジョンルーム2』ハドソン
1028 06/10『ビックリマン2000 チャージングカードGB』イマジニア
1029 06/15『ハンター×ハンター～ハンターの系譜～』コナミ
1030 06/29『ミスタードリラー GB版』ナムコ
1031 06/30『おじゃる丸～満願神社は縁日でおじゃる!～』エム・ティー・オー
1032 06/30『ムーミンの大冒険』サンソフト
1033 06/30『井出洋介の麻雀教室GB』アテナ
1034 06/30『漢字BOY2』Jウィング
1035 07/06『ワールドサッカーGB2000』コナミ
1036 07/13『がんばれ!ニッポン!オリンピック2000』コナミ
1037 07/13『遊戯王デュエルモンスターズ3　三聖戦神降臨』コナミ
1038 07/14『あつめてあそぶ くまのプーさん もりのたからもの』トミー
1039 07/14『いつでもパチンコGB CRモンスターハウス』タム
1040 07/14『おじゃる丸～月夜が池のたからもの～』サクセス
1041 07/14『ドカポン!? ミレニアムクエスト』アスミック
1042 07/19『サバイバルキッズ2～脱出!双子島～』コナミ
1043 07/19『ディアダニエルのスウィートアドベンチャー～キティちゃんをさがして～』イマジニア
1044 07/19『ハローキティのスウィートアドベンチャー～ダニエル君にあいたい～』イマジニア
1045 07/21『データナビプロ野球』ナウプロダクション
1046 07/21『爆走デコトラ伝説GBスペシャル 男度胸の天下統一』キッド
1047 07/23『メダロット3 カブトバージョン』イマジニア
1048 07/23『メダロット3 クワガタバージョン』イマジニア
1049 07/27『水木しげるの新・妖怪伝』プライムシステム
1050 07/28『サクラ大戦GB 檄・花組入隊!』メディアファクトリー
1051 07/28『華耀虎龍学園～花札・麻雀～』Jウィング
1052 08/03『ダンスダンスレボリューションGB』コナミ
1053 08/04『ゾイド邪神復活!～ジェノブレイカー編～』トミー
1054 08/04『ソウルゲッター～放課後冒険RPG～』マイクロキャビン
1055 08/04『ぞくぞくヒーローズ』メディアファクトリー
1056 08/04『ダンジョンセイバー』Jウィング
1057 08/04『ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険』ビクターインタラクティブソフトウェア
1058 06/04『マジカルチェイスGB～見習い魔法使い 賢者の谷へ～』マイクロキャビン
1059 08/04『ラブひなポケット』マーベラスエンターテイメント
1060 08/10『筋肉番付GB2～目指せ!マッスルチャンピオン～』コナミ
1061 08/11『K.O ザ・プロ・ボクシング』アルトロン
1062 08/11『トゥイーティ世界一周 80匹のネコをさがせ!』ケムコ
1063 06/11『谷村ひとし流パチンコ攻略大作戦 ドン・キホーテが行く』アトラス
1064 08/11『なかよしペットシリーズ3 かわいい仔犬』エム・ティー・オー
1065 08/11『パーフェクトチョロQ』タカラ
1066 08/11『ベイブレード FIGHTING TOURNAMENT』ハドソン
1067 08/11『海底伝説!! トレジャーワールド』ダズ
1068 08/11『所さんの世田谷カントリークラブ』ナツメ
1069 08/18『実践役に立つ詰碁』ポニーキャニオン
1070 08/23『コロコロカービィ』任天堂
1071 09/07『ポップンミュージックGB アニメーションメロディ』コナミ
1072 09/08『とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ』任天堂
1073 09/21『ポケモンでパネポン』任天堂
1074 09/22『ハムスター倶楽部 あわせてチュー』ジョルダン
1075 09/22『ぼくのキャンプ場』ナグザット
1076 09/22『ぽけっと ぷよぷよ～ん』コンパイル
1077 09/28『ビートマニアGB ガッチャミックス2』コナミ
1078 09/29『エレベーターアクション EX』アルトロン
1079 09/29『ゴン太のおきらく大冒険』レイアップ
1080 09/29『スペースインベーダーX』タイトー
1081 09/29『ソロモン』デクモ
1082 09/29『パズルデショーブヨ! ウータマちゃん』ナグザット
1083 09/29『新世紀エヴァンゲリオン 麻雀補完計画』キングレコード
1084 09/29『牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール』ビクターインタラクティブソフトウェア
1085 10/06『カードキャプターさくら～友枝小学校大運動会～』エム・ティー・オー
1086 10/06『スーパードール・リカちゃん きせかえ大作戦』ヴィアール・ワン
1087 10/19『サイボーグクロちゃん2～ホワイトウッズの逆襲～』コナミ

0897 06/13『シャドウゲイトリターン』ケムコ
0898 08/27『ぷよぷよ外伝 ぷよウォーズ』コンパイル
0899 08/27『バックギャモン』アルトロン
0900 09/03『まじょっコマリちゃんのきせかえ物語』パック・イン・ソフト
0901 09/10『ぐるぐるガラクターズ』アトラス
0902 09/10『デュロック2～時空戦士～』スターフィッシュ
0903 09/23『かわいいペットショップ物語』タイトー
0904 09/23『ドラゴンクエスト 1・2』エニックス
0905 09/24『合格ボーイシリーズ ■いアタマを●くする。国語バトル編』イマジニア
0906 10/01『フロントロウ』キッド
0907 10/01『スーパーロボット大戦　リンクバトラー』バンプレスト
0908 10/08『オセロミレニアム』ツクダオリジナル
0909 10/08『スーパーリアルフィッシング』ボトムアップ
0910 10/08『格闘料理伝説ビストロレシピ 激闘フードバトル編』バンプレスト
0911 10/14『V RALLY チャンピオンシップエディション』スパイク
0912 10/15『シルバニアファミリー～おとぎの国のペンダント～』エポック社
0913 10/15『ディジャブ1&2 The Casebooks of Ace Harding』ケムコ
0914 10/15『ポケットGT』エム・ティー・オー
0915 10/21『鋼鋼戦記バレットバトラー』コナミ
0916 10/22『アクアライフ』タム
0917 10/22『クイックスアドベンチャー』タイトー
0918 10/22『夜光虫GB』アテナ
0919 10/29『ウィザードリィ エンパイア』スターフィッシュ
0920 10/29『ウェットリスGB』イマジニア
0921 10/29『ゴルフだいすき! Let's Play GOLF』キッド
0922 10/29『ハムスター倶楽部』ジョルダン
0923 10/29『メダロット2 パーツコレクション』イマジニア
0924 11/05『合格ボーイシリーズ ■いアタマを●くする。理科バトル編』イマジニア
0925 11/05『コラムスGB～手塚キャラクターズ～』メディアファクトリー
0926 11/12『R-TYPE DX』エポック社
0927 11/12『テトリスアドベンチャー すすめミッキーと仲間たち』カプコン
0928 11/21『ポケットモンスター　金』任天堂
0929 11/21『ポケットモンスター　銀』任天堂
0930 11/25『ビートマニアGB2 ガッチャミックス』コナミ
0931 11/25『筋肉番付GB ～挑戦者はキミだ!～』コナミ
0932 11/26『リトルマジック』アルトロン
0933 12/03『ザ・グレイトバトル POCKET』バンプレスト
0934 12/03『それいけ!アンパンマン 不思議なニコニコアルバム』ピノチオ
0935 12/10『スーパーボンブリス DX』BPS
0936 12/10『グランデュエル～深きダンジョンの秘宝～』ボトムアップ
0937 12/10『スーパーブラックバス～リアル・ファイト～』スターフィッシュ
0938 12/10『みんなの将棋 初級編-』エム・ティー・オー
0939 12/10『格闘料理伝説ビストロレシピ～決闘★ビストガルム編～』バンプレスト
0940 12/10『電車でGO!』サイバーフロント
0941 12/16『がんばれゴエモン～もののけ道中 飛び出せ鍋奉行!～』コナミ
0942 12/17『スウィートアンジェ』コーエー
0943 12/17『トップギア・ポケット2』ケムコ
0944 12/17『ポケットカラー 麻雀』ボトムアップ
0945 12/17『ボンバーマンMAX -闇の戦士-』ハドソン
0946 12/17『ボンバーマンMAX -光の勇者-』ハドソン
0947 12/17『女流雀士に挑戦GB ～私達に挑戦してネ!』カルチャーブレーン
0948 12/22『パチンコ必勝ガイド データの王様』BOSSコミュニケーションズ
0949 12/22『飛龍の拳 烈伝ＧＢ』カルチャーブレーン
0950 12/22『ポケットカラートランプ』ボトムアップ
0951 12/23『ハリウッドピンボール』スターフィッシュ
0952 12/24『踊る天才ペット! Dancing Furby』トミー
0953 12/24『スーパーチャイニーズファイターEX』カルチャーブレーン
0954 12/24『ポケットカラー ビリヤード』ボトムアップ
0955 12/24『モンスターファームバトルカードGB』デクモ
0956 12/24『ロボットポンコッツ 月バージョン』ハドソン
0957 12/24『爆走戦記メタルウォーカーGB～鋼鉄の友情～』カプコン
0958 12/24『機動戦艦ナデシコ ルリルリ麻雀』キングレコード
0959 12/25『倉庫番伝説 光と闇の国』Jウィング
0960 12/25『おわらいよみこのげえむ道～オヤジ探して三丁目～』コナミ

2000

0961 01/01『ダフィーダック すべってころんで大金持ち』サンソフト
0962 01/08『エリーのアトリエGB～ザールブルグの妖精錬金術師』イマジニア
0963 01/08『マリーのアトリエGB～ザールブルグの妖精錬金術師』イマジニア
0964 01/15『ジャックの大冒険 ～大魔王の逆襲～』イマジニア
0965 01/27『ハイパーオリンピックウィンター2000』コナミ
0966 01/28『ドンキーコングGB ディンキーコング＆ディクシーコング』任天堂
0967 01/28『なかよしペットシリーズ1 かわいいハムスター』MTO
0968 02/04『Bビーダマン爆外伝V ファイナル・メガ・チューン』メディアファクトリー
0969 02/11『語楽王TANGO!』Jウィング
0970 02/18『ポケットビリヤード ファンク the 9ボール』タム
0971 02/18『本格対戦将棋『歩』』カルチャーブレーン
0972 02/21『トレード&バトルカードヒーロー』任天堂
0973 02/24『F-1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOY COLOR II』ビデオシステム
0974 02/25『プロ麻雀「兵」GB2』カルチャーブレーン
0975 02/25『メタファイトEX』サンソフト
0976 02/25『メタモード』コーエー
0977 02/25『本格花札GB』カルチャーブレーン
0978 02/25『名探偵コナン からくり寺院殺人事件』バンプレスト
0979 03/08『ドラえもんメモリーズ のび太の想い出大冒険』エポック社
0980 03/08『メダロット・カードロボトル(カブトバージョン)』イマジニア
0981 03/08『メダロット・カードロボトル(クワガタバージョン)』イマジニア
0982 03/08『突撃!パッパラ隊』Jウィング
0983 03/08『プロ野球シミュレーション ポケットプロ野球』エポック社
0984 03/17『合格ボーイGOLD ■いアタマを●くする。国語 算数 理科 社会 常識の書』イマジニア
0985 03/17『合格ボーイGOLD ■いアタマを●くする。国語 算数 理科 社会 難問の書』イマジニア
0986 03/17『RPGツクールGB』アスキー
0987 03/17『シルバニアメロディー～森の仲間と踊りましょ!～』エポック社
0988 03/17『パズループ』カプコン
0989 03/17『ハムスターパラダイス2(ちゅー)』アトラス
0990 03/17『ポケットプロレス パーフェクトレスラー』Jウィング

1182 04/12『クロスハンター～モンスター・ハンターバージョン～』ゲームビレッジ
1183 04/12『ハンター×ハンター ～禁断の秘宝～』コナミ
1184 04/13『おいでラスカル』タム
1185 04/20『なかよしクッキングシリーズ(2) おいしいパン屋さん』エム・ティー・オー
1186 04/21『とっとこハム太郎２ ハムちゃんず大集合でちゅ』任天堂
1187 04/21『ゴルフランド　(未発売)』任天堂
1188 04/27『ぐるぐるタウン はなまるくん』J・ウイング
1189 04/27『雀級生 コスプレ★パラダイス』エルフ
1190 04/27『From TV animation ONE PIECE夢のルフィ海賊団誕生！』バンプレスト
1191 04/27『X-MEN MUTANT ACADEMY』サクセス
1192 04/27『DX人生ゲーム』タカラ
1193 04/27『スパイダーマン』サクセス
1194 04/27『なかよしペットシリーズ(5) かわいいハムスター2』エム・ティー・オー
1195 05/01『モバイルゴルフ』任天堂
1196 05/25『DT Lords of Genomes』メディアファクトリー
1197 06/01『名探偵コナン～呪われた航路～』バンプレスト
1198 06/15『ZOIDS～白銀の獣機神ライガーゼロ～』トミー
1199 06/20『スヌーピーテニス』アンフォグラム ハドソン
1200 06/28『スターオーシャン ブルースフィア』エニックス
1201 06/29『なかよしクッキングシリーズ(3)楽しいお弁当』エム・ティー・オー
1202 06/29『ガイアマスターDUELカードアタッカーズ』カプコン
1203 07/12『ネットでゲットミニゲーム@100』コナミ
1204 07/13『データナビプロ野球２』ナウプロダクション
1205 07/19『つりいこっ!!』アスキー
1206 07/19『不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城』チュンソフト
1207 07/19『ロックマンX2 ソウルイレイザー』カプコン
1208 07/20『マクドナルド物語 ほのぼの店長育成ゲーム』TDKコア
1209 07/20『Ｊリーグ エキサイトステージタクティクス』エポック社
1210 07/20『うちゅう人田中太郎でRPGツクールGB2』エンターブレイン
1211 07/26『超GALS!寿蘭』コナミ
1212 07/27『花より男子 Another Love Story』TDKコア
1213 07/27『真・女神転生 デビルチルドレン 白の書』アトラス
1214 07/27『真・女神転生トレーディングカードサマナー』エンターブレイン
1215 07/27『爆転シュート ベイブレード』ブロッコリー
1216 07/30『昆虫博士３』Jウィング
1217 07/31『桃太郎伝説1→2 HUDSON THE BEST』ハドソン
1218 08/10『ニセモン パズルdaモン フェロモン救出大作戦!』プライムシステム
1219 08/10『バンドばつ丸ロボバトル』イマジニア
1220 08/10『ちびまる子ちゃん ご町内 みんなでゲームだよ!』エポック社
1221 08/24『ポケットクッキング』Jウィング
1222 08/30『ゲームボーイウォーズ3』ハドソン
1223 09/07『エストポリス伝記～よみがえる伝説～』タイトー
1224 09/14『全日本少年サッカー大会 めざせ日本一』サクセス
1225 09/17『マリオファミリー(ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト)』ジャガーインターナショナルコーポレーション
1226 09/21『ハムスター倶楽部 おしえまチュー』ジョルダン
1227 09/28『ハムスターパラダイス４』アトラス
1228 09/30『きかんしゃトーマス ソドーとうのなかまたち』タム
1229 10/12『激走!ダンガンレーサー』イマジニア
1230 10/26『トキ×ドキさせて!!』ビクターインタラクティブソフトウェア
1231 11/01『仰天人間バトシーラー ドクトル・ガイの野望』コナミ
1232 11/02『ネットワーク冒険記 バグサイト・アルファバージョン』スマイルソフト
1233 11/02『ネットワーク冒険記 バグサイト・ベータバージョン』スマイルソフト
1234 11/16『なかよしクッキングシリーズ(4)たのしいデザート』エム・ティー・オー
1235 11/22『チキチキマシン猛レース』シスコンエンタテイメント
1236 12/01『ハリー・ポッターと賢者の石』エレクトロニック・アーツ・スクウェア
1237 12/06『サクラ大戦GB2 サンダーボルト作戦』セガ
1238 12/13『ミニー＆フレンズ 夢の国をさがして』ハドソン
1239 12/14『LOONEY TUNES COLLECTORマーシャンクエスト!』シスコンエンタテイメント
1240 12/14『メダロット5 すすたけ村の転校生 カブトバージョン』イマジニア
1241 12/14『メダロット5 すすたけ村の転校生 クワガタバージョン』イマジニア
1242 12/14『ルーニー・テューンズコレクター マーシャンクエスト!』シスコンエンタテイメント
1243 12/21『わたしのキッチン』キラット
1244 12/21『シャーマンキング 超・占事略決 ふんばり編』キングレコード
1245 12/21『シャーマンキング 超・占事略決 メラメラ編』キングレコード
1246 12/21『きせかえハムスター』ビクター
1247 12/21『シルバニアファミリー3～星ふる夜のすなどけい～』エポック社
1248 12/24『将棋3』ポニーキャニオン

2002

1249 02/07『超GALS!寿蘭2 ミラクル→ゲッティング』コナミ
1250 02/21『Dr.リンにきいてみて! 恋のリン風水!』ハドソン
1251 03/01『合格ボーイシリーズ ■いアタマを●くする。算数バトル編 スペシャルエディション』IEインスティテュート
1252 03/01『合格ボーイシリーズ ■いアタマを●くする。社会バトル編 スペシャルエディション』IEインスティテュート
1253 03/01『合格ボーイシリーズ ■いアタマを●くする。国語バトル編 スペシャルエディション』IEインスティテュート
1254 03/01『合格ボーイシリーズ ■いアタマを●くする。理科バトル編 スペシャルエディション』IEインスティテュート
1255 03/01『合格ボーイGOLD ■いアタマを●くする 国語 算数 理科 社会 常識の書 スペシャルエディション』IEインスティテュート
1256 03/02『ハローキティのハッピーハウス』エム・ティー・オー
1257 03/08『モン★スタートラベラー』タイトー
1258 03/29『あざらし戦隊イナズマ ～どきどき大作戦!?～』オメガ・プロジェクト
1259 03/29『バイオハザード外伝』カプコン
1260 04/05『なかよしクッキングシリーズ(5)こむぎちゃんのケーキをつくろう!』エム・ティー・オー
1261 04/18『冒険!ドンドコ島』グローバル・A・エンタテインメン
1262 04/26『わたしのレストラン』キラット
1263 06/28『From TV animation ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記!』バンプレスト
1264 07/26『昆虫ファイターズ』デジタルキッズ
1265 08/09『ドラゴンボールZ 伝説の超戦士たち』バンプレスト
1266 08/09『ハムスター物語GB＋マジハームの魔法少女』カルチャーブレーン
1267 10/04『ドラえもんのクイズボーイ2』小学館/エポック社

2003

1268 06/05『漢字BOY３』Jウィング
1269 07/18『ドラえもんのスタディボーイ かんじよみかきマスター』小学館/エポック社
1270 09/01『合格ボーイGOLD ■いアタマを■くする。整数 小数 分数 単位 計算の達人 スペシャルエディション』IEインスティテュート
1271 12/01『合格ボーイGOLD ■いアタマを■くする。整数 小数 分数 単位 漢字の達人 スペシャルエディション』IEインスティテュー

1088 10/20『ロックマンX サイバーミッション』カプコン
1089 10/21『怪人ゾナー』任天堂
1090 10/27『合格ボーイGOLD ■いアタマを●くする。立体 平面 図形の達人』イマジニア
1091 10/27『JETでGO! LET'S GO BY AIRLINER』アルトロン
1092 11/01『マリオテニスGB』任天堂
1093 11/03『携帯電獣テレファング スピードバージョン』スマイルソフト
1094 11/03『携帯電獣テレファング パワーバージョン』スマイルソフト
1095 11/03『血と汗と涙の高校野球』Jウィング
1096 11/10『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン』ナムコ
1097 11/16『Dance Dance Revolution GB2』コナミ
1098 11/17『真・女神転生 デビルチルドレン 赤の書』アトラス
1099 11/17『真・女神転生 デビルチルドレン 黒の書』アトラス
1100 11/17『ドキドキ伝説 魔法陣グルグル』エニックス
1101 11/21『かくれんぼバトル モンスタータクティクス』任天堂
1102 11/22『ポップンミュージックＧＢ ディズニーチューンズ』コナミ
1103 11/22『グリンチ』コナミ
1104 11/22『エアフォースデルタ』コナミ
1105 11/23『それいけ!アンパンマン ～５つの塔の王様～』タム
1106 11/23『コマンドマスター』エニックス
1107 11/24『メダロット３ パーツコレクションZからの挑戦状』イマジニア
1108 11/24『仙界異聞録 準提大戦～ＴＶアニメーション「仙界伝封神演義」より～』バンプレスト
1109 11/30『ハムナプトラ ～失われた砂漠の都～』コナミ
1110 12/01『ドナルドダック デイジーを救え』ユービーアイソフト
1111 12/01『スーパーミメルＧＢ ミメルベアのハッピーメールタウン』トミー
1112 12/01『ＧＢハロボッツ』サンライズインタラクティブ
1113 12/01『六門天外 モンコレナイトＧＢ』角川書店
1114 12/02『Piaキャロットへようこそ!!2.2』NECインターチャネル
1115 12/07『遊戯王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記 遊戯デッキ』コナミ
1116 12/07『遊戯王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記 海馬デッキ』コナミ
1117 12/07『遊戯王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記 城之内デッキ』コナミ
1118 12/08『だぁ!だぁ!だぁ!とつぜん☆カードでバトルで占いで!?』ビデオシステム
1119 12/08『電車でGO!２』サイバーフロント
1120 12/08『でじこの麻雀パーティ』キングレコード
1121 12/08『ドラゴンクエスト３　そして伝説へ…』エニックス
1122 12/14『ポケットモンスター　クリスタルバージョン』任天堂
1123 12/15『なかよしクッキングシリーズ１ おいしいケーキ屋さん』エム・ティー・オー
1124 12/15『攻めCOMダンジョン　ドルルルアーガ』ナムコ
1125 12/15『ハムスター倶楽部2』ジョルダン
1126 12/15『ハムスターパラダイス３ ちゅりー』アトラス
1127 12/16『金田一少年の事件簿 ～１０年目の招待状～』バンプレスト
1128 12/20『ドラえもんのスタディボーイ 九九ゲーム』小学館/エポック社
1129 12/21『がんばれゴエモン～星空士ダイナマイッツあらわる!!～』コナミ
1130 12/22『パズルボブル ミレニアム』タイトー
1131 12/22『シルバニアファミリー２ 色づく森のファンタジー』エポック社
1132 12/22『ウィザードリィ　エンパイア～復活の杖～』スターフィッシュ
1133 12/22『かわいいペットショップ物語２』タイトー
1134 12/22『グランディア パラレルトリッパーズ』ハドソン

2001

1135 01/01『桃太郎伝説1→2』ハドソン
1136 01/01『あにまるぶりーだー4』Jウィング
1137 01/12『ドラえもんのスタディボーイ 学習漢字ゲーム』小学館/エポック社
1138 01/21『ドンキーコング2001』任天堂
1139 01/26『ブレイブサーガ新章アスタリア』タカラ
1140 01/26『ラブひなパーティー』マーベラスエンターテイメント
1141 02/02『サムライキッド』コーエー
1142 02/08『おはスタDanceDanceRevolutionGB』コナミ
1143 02/09『へろへろくん』イマジニア
1144 02/09『勝負師伝説　哲也　新宿天運編』アテナ
1145 02/15『DanceDanceRevolutionGB3』コナミ
1146 02/16『ポップンポップ』ジョルダン
1147 02/16『なかよしペットシリーズ4　かわいい仔猫』エム・ティー・オー
1148 02/22『筋肉番付GB3～新世紀サバイバル列伝!～』コナミ
1149 02/23『フロントライン ～TheNextMission～』アルトロン
1150 02/23『ポケットキング』ナムコ
1151 02/23『スーパーロボットピンボール』メディアファクトリー
1152 02/23『ウィザードリィ』アスキー
1153 02/23『ウィザードリィII リルガミンの遺産』アスキー
1154 02/23『ウィザードリィIII ダイアモンドの騎士』アスキー
1155 02/23『笑う犬の冒険 SILLY GO LUCKY!』カプコン
1156 02/27『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実～大地の章～』任天堂
1157 02/27『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 ～時空の章～』任天堂
1158 02/27『ちっちゃいエイリアン』クリーチャーズ
1159 03/02『ザ・ブラックオニキス』タイトー
1160 03/09『コトバトル 天外の守人』アルファドリーム
1161 03/09『無敵王トライゼノン』マーベラスエンターテイメント
1162 03/09『ドラゴンクエストモンスターズ２　マルタのふしぎな鍵　ルカの旅立ち』エニックス
1163 03/15『ウディウッドペッカーのゴー!ゴー!レーシング』コナミ
1164 03/16『スペースネット コスモレッド』イマジニア
1165 03/16『スペースネット コスモブルー』イマジニア
1166 03/16『ドラえもん きみとペットの物語』エポック社
1167 03/23『メダロット４ カブトバージョン』イマジニア
1168 03/23『メダロット４ クワガタバージョン』イマジニア
1169 03/23『幻想魔伝 最遊記 砂漠の四神』Jウィング
1170 03/23『きせかえシリーズ２ おしゃれ日記』ビクターインタラクティブソフトウェア
1171 03/23『忍たま乱太郎 忍術学園に入学しようの段』アスク/ポリゴンマジック
1172 03/28『ポケモンカードGB2 GR団参上!』ポケモン
1173 03/29『DanceDanceRevolution GBディズニーミックス』コナミ
1174 03/30『ハローキティとディアダニエルのドリームアドベンチャー』イマジニア
1175 03/30『ストリートファイターアルファ』カプコン
1176 03/30『合格ボーイGOLD ■いアタマを●くする 整数 小数 分数 単位 計算の達人』イマジニア
1177 03/30『合格ボーイGOLD ■いアタマを●くする。読み 書き 筆順 熟語 漢字の達人』イマジニア
1178 03/30『アニマスターＧＢ』メヒアファクトリー
1179 04/12『ドラゴンクエストモンスターズ２ マルタのふしぎな鍵 イルの冒険』エニックス
1180 04/12『クロスハンター～エックス・ハンターバージョン～』ゲームビレッジ
1181 04/12『クロスハンター～トレジャー・ハンターバージョン～』ゲームビレッジ

懐かしゲームボーイ
パーフェクトガイド

MB MOOK

発行日 2017年4月1日（2月25日発売）

〒162-0801
東京都新宿区山吹町331　DIABOX
Tel 03-5261-5466（代）

素材提供／ファミコン芸人フジタ、酒缶

執筆・編集協力◉ファミコン芸人フジタ、風のイオナ、ジャンヤー宇都、高木洋志、亀谷哲弘、
広田こうじ、巴里一郎、小島チューリップ、神野悟、さいたま与太郎
カバーデザイン◉ POCHI
表紙撮影◉渡辺則明
撮影◉大久保礼司
デザイン◉ POCHI、中村ゆう、blackmarkgraphix、beep、海老原哲也、坂本知大
発行人◉若狭 衆
編集人◉木下 徹
印刷◉図書印刷（株）
企画◉編集（株）QBQ（http://qbq.jp）
発行◉株式会社マガジンボックス